PS2 • XBOX • GBA • GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

VIII. ÉVFOLYAM 11. SZÁM
2004 november

576 KONZOL



AZ UTOLSÓ EMBERIG

KILLZONE (PS 2)

HARDVER: A KÖVETKEZŐ KONZOLGENERÁCIÓ • CRASH TWINSANITY • GTA SAN ANDREAS • GETAWAY 2 • WRC 4
SHADOW HEARTS 2 • RATCHET 3 • MONSTER HUNTER • PRO EVO 4 • JAK 3 • MEN OF VALOR • PIKMIN 2 • DONKEY KONGA

576 KONZOL KARÁCSONYI NYEREMÉNYESŐ 2004

A nyereményeket a következő cégek jóvoltából sorsoljuk ki: SeVeN M Kft, Electronic Arts Magyarország Kft, Ecobit Kft, MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltató Kft, Sony Playstation 2

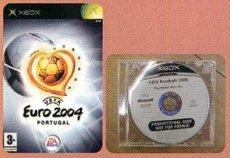
Hoo-hoo-hoo! Ez itt az **576 Konzol** 2004-es karácsonyi nyereményjátéka, melyben több mint 100 értékes és különleges nyeremény keresi szerencsés gazdáját!
Az idén semmit sem kell kivágnod! :)
Ha csillapíthatatlan vágyat érzel valamelyik itt látható cucc iránt, nem kell mást tenned, mint válaszolni a feltett kérdésre, megadott lehetőségek közül választva. A megfejtéseket levélben, levelezőlapon, vagy emailben kérjük a következő címekre:

576 Konzol, 1329 Budapest, Pf.:24
576konzol@576.hu

Minden játékra külön levélben (levelezőlapon, emailben) kell jelentkezni! Ha egy levélben (levelezőlapon, emailben) több megfejtést is küldesz, ezekből csak egyet tudunk figyelembe venni! **Egy** adott játékra **egy** személytől csak **egy** megfejtést fogadunk el, a „halmozott" megfejtések nem növelik nyerési esélyeidet – ne is próbálkozz! ;) Ha egy játékon belül többféle nyeremény is van, feltétlenül add meg nekünk, hogy **esetlegesen** melyiket szeretnéd leginkább magadénak tudni. A **választás persze semmit sem garantál** – de ha téged sorsolunk ki, a mi dolgunkat mindenképpen megkönnyíti. Minden megfejtés mellé tüntesd fel, hogy milyen konzolgéppel (gépekkel) rendelkezel! Ha olyan játékra nevezel, melyben pólót lehet nyerni, kérjük add meg, **lehetőség szerint** milyen méretet szeretnél! Ne felejtsd el feltűntetni PONTOS és OLVASHATÓ neved és címed! **A megfejtéseket legkésőbb november 29. hétfőig postára kell adnod, hogy még időben megkapjuk – a nyertesek listáját december elején megjelenő számunkban találjátok!** *SOK SZERENCSÉT!*

XBOX FOCI JÁTÉK

Melyik országban volt a 2004-es Európa bajnokság?
A – Magyarország
B – Németország
C – Portugália
Nyeremények: 3 db Xbox Euro 2004 és FIFA 2005 játék



PS2 DEMO DVD JÁTÉK

Hány pontot kapott a Konzolban az NFS Underground?
A – 10
B – 9
C – 8
Nyeremények: 14 db NFSU 2 és FIFA 2005 PS2 demo DVD



THU2 KULCSTARTÓ JÁTÉK

Mely sportág jeles képviselője Tony Hawk?
A – Szörf
B – Tenisz
C – Gördeszka
Nyeremények:
7 db
Tony Hawk Underground 2 kulcstartó



KONAMI EGÉRALÁTÉT JÁTÉK

Melyik nem Konami program?
A – Castlevania
B – Final Fantasy X
C – Silent Hill
Nyeremények: 5 db Pro Evo 4 és Silent Hill 4 egéralátét



PÓLÓ JÁTÉK

Melyik játék van a 44-es Konzol címlapján?
A – ICO
B – Devil May Cry
C – Metal Gear Solid 2
Nyeremények: 20 db "játékos" póló



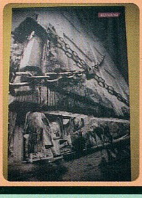
FIFA BÖGRE JÁTÉK

Melyik nem Electronic Arts játék?
A – SSX 3
B – Sims
C – WRC 4
Nyeremények: 2 db FIFA 2005 fém bögre



SH4 ZÁSZLÓ JÁTÉK

Hanyadik epizódjánál tart a Silent Hill sorozat?
A – 2
B – 4
C – 5
Nyeremények: 1 db óriás Silent Hill 4 zászló



ATARI XBOX JÁTÉK

Milyen stílusú játék a Shadow Ops?
A – FPS
B – RTS
C – Verekedős
Nyeremények:
2 db Unreal II és Shadow Ops Xbox játék



ATARI PS2 JÁTÉK

Melyik nem Atari konzol?
A – 2600
B – Lynx
C – Intellivision
Nyeremények: a képen látható 4 db Atari PS2 játék



ATARI GBA JÁTÉK

Melyik nem Atari játék?
A – Terminator 3
B – Grand Theft Auto
C – Driven to Destruction
Nyeremények:
10 db Atari GBA játék
(Stuntman, Driver 2, Mission Inpossible)



EA GAMECUBE JÁTÉK

Melyik játék tesztje van a 76-os Konzol 20. oldalán?
A – Burnout 3
B – Conflict Vietnam
C – Colin 2005
Nyeremények: 6 db EA Gamecube játék
(NBA Live 2004, NBA Street 2)



HÁTIZSÁK JÁTÉK

Melyik nem Sony konzol?
A – PSP
B – Playstation
C – GameGear
Nyeremények: A képen látható Playstation hátizsák



MGS2 PÓLÓ JÁTÉK

Ki Solid Snake apja (valószínűleg :)?
A – Liquid Snake
B – Revolver Ocelot
C – Big Boss
Nyeremények: A képen látható 2 db MGS2 póló és 1 db pulóver



FIFA PÓLÓ JÁTÉK

Ki írta a Burnout 3 tesztet a Konzolban?
A – Martin
B – Liquid
C – Csipi
Nyeremények: 16 db FIFA 2005 póló



KONAMI PS2 JÁTÉK

Melyik a Konami új EyeToy-os játéka ?
A – U-Move Super Sports
B – Singstar Party
C – EyeToy Chat
Nyeremények: 12 db Konami PS2 játék
(lásd a képet... ;)



VEGYES PS2 DVD JÁTÉK

Hány konroller dugható alapból a PS2-be?
A – 1
B – 2
C – 4
Nyeremények:
23 db különböző teljes verziós PS2 promo játék
(Shinobi, Riding Spirits 2, FFX-2, Def Jam Fight for New York, Crisis Zone, War of the Monsters, James Bond Agent Under Fire, EyeToy Groove, TIF 2004, Euro 2004, Legaia 2, FIFA 2004, FIFA 2005, Pac-Man World 2, Way of the Samurai 2)

TARTALOM

A hónap műtárgya
Killzone:
A halál ezer arca

















AKTuális 77

2004 NOVEMBER – A NAGY ELÉGEDETTSÉG HÓNAPJA

Az, hogy én minden egyes 576 Konzollal nagyon elégedett vagyok, *csak egy dolog.* Sokan biztosan máshogy képzelik, de megsúgom: mi itt a Renátával nem készítünk el olyan hozzáállással egy számot sem, hogy „valahogy rakjuk össze időre, aszt' hadd menjen"... Arra törekszünk, hogy az adott hónap lehetőségeihez, programfelhozatalához és minden egyéb tényezőhöz mérten a legjobb munkát adjuk ki kezeink közül.

A Konzolrajongó olvasók ugyan más okok miatt, de mindig találnak valamit (valamiket) az újságban, amitől az adott havi magazin nagyon bejön nekik, amitől elégedettek lesznek. Ez lehet egy különösen jól sikerült teszt, vagy egy érdekes téma, de akár egy dögös poszter is – tulajdonképpen bármi.

Vannak persze egészen szélsőséges egyének is, akik attól is képesek idegrohamot kapni, ha Böjtös Gabi esetleg leírja, hogy szereti az Xbox-ot, mások viszont ölni tudnának, ha Dzson belök egy poént arról, hogy miért a legjobb a világon a PS2. Ők azok, akik szeretik a viccet, csak nem értik... ;) Mások levelet írnak, hogy gyenge lett a magazin, mert nem voltak benne jó játékok az ő dédelgetett gépükre. Velük tényleg nehéz lenne megértetni, hogy ezt a bizonyos levelet nem nekünk kellett volna küldeni, hanem a kiadóknak, mert mi csak abból az anyagból tudunk várat építeni, ami az adott hónapban a rendelkezésünkre áll...

Vannak viszont olyanok, akik nem 576 rajongók, inkább simán csak olvasók. Az igazán nagy feladat őket meggyőzni hónapról-hónapra. Ők az szeretik, ha szép a címlap, jó a poszter, állat sok a játék, nagyok a címek, és jó magasak a pontszámok.

Novemberben minden összejött! Talán nem túlzás azt mondani, hogy ez lett a 2004-es év legerősebb programfelhozatallal büszkélkedhető Konzolja! Nem kellett aggódni a lapzárta és a megjelenési idők csúszása miatt, minden itt volt időben, semmi más dolgunk sem volt, mind JÁTSZANI és tesztelni.

Részemről teljesen boldog vagyok. Régóta készülök a **Killzone** tesztre, és nem kellett csalódnom a játékban. Nagyon-nagyon jól szórakoztam vele. Eszembe jutott egy gondolat, amit a cikkbe már nem volt időm beleírni, de itt azért még elmondanám: ha megszállott játékos vagy, nyugodtan hagyd figyelmen kívül az értékelő pontszámát. Engedd el a füled mellett a vészmadarak károgását, akik a Killzone esetében 6-7 pontos értékelésekről beszélnek. Nem hiszem, hogy ha valaki megvásárolja a játékot, nekiül, és végignyomja szingliben, majd kipróbálja a multis mókákat, azt fogja mondani: *csalódtam.* Nem lesz ilyen.

Azt hiszem Liquid – és vele együtt a fél PS2-es társadalom – is örömkönnyek között fetreng, hisz megjött a **San Andreas**. Minden idők egyik legjobb PS2 játéka. Komoly?

A további részletezést most kihagynám: nézzétek meg a tartalomjegyzéket! Tak 2, Jak 3, Ratchet 3, új Mortal, új Shadow Hearts, új WRC, új Pikmin – és mindez egy számban! Ebben a felhozatalban mindenki megtalálja a neki való játékot!

Valamit még akartam mondani, de elfelejtettem. Olvassatok. Ja – és nyerjetek! Karácsonyi nyereményjátékunk az elő oldalon, több száz értékes ajándékkal!

Jövő hónapban folytatódik a háború: jön a HALO 2 bemutató!

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

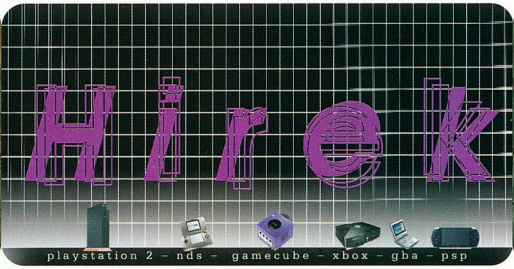
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Killzone (PS2)

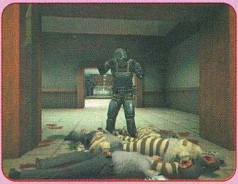


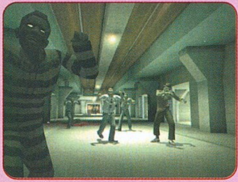
STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE (XBOX)

A Bungie-tól tavaly lelépett *Alexander Seropian* cégének, a *Wideload Games*-nek első játéka lesz a szép hosszú (és igen mókás – egyértelmű utalás James Dean klasszikus „haragban a világgal" mozijára, a *Rebel without a Cause*-ra) című **Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse**. A



Halo felpiszkált motorját használó FPS-ről van szó, melyben megfordulnak a hagyományos szerepek: ezúttal nem nekünk kell megrendszabályoznunk az elszabadult zombi pajtásokat, hanem fordítva – egy elszabadult zombi pajtás (ő lenne Stubbs) rothadó bőrébe bújva kell csinos rendet vágnunk az amerikai kisváros lakossága között. Stubbs zombi, de nem hülye: használhatja a saját „fegyvereit" (például magából kiráncigált húscafatokkal, és „bélgránátokkal" szórhatja meg



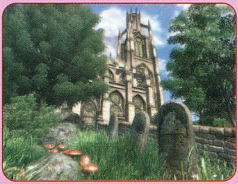


az ellent), támaszkodhat a speciális képességeire (át tudja venni egyes ellenfelek felett az irányítást, és szépen a homlokukhoz nyomathatja velük a fegyverüket; speckó „zombi erejének" köszönhetően ajtókat zúzhat porrá), elkobzott lőfegyverekkel hancúrozhat, sőt, segítőtársakat is kap – a megharapdált emberkék előbb-utóbb bezombulnak, és hűséges testőrként követik hősünket. Stubbs nem csak brutalizál, hanem humorizál is: az ígéretek szerint a gránátokon kívül darkos poénok is elpukkannak a játékban, és Stubbs kollégának még a zombi (?) hölggyel bekerítésére is lesz majd ideje. Megjelenés 2005 nyarán, konzolos fronton kizárólag Xbox-ra. **(Mily meglepő, Halo motor csak X-en... Martin)**

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (NEXTGEN)

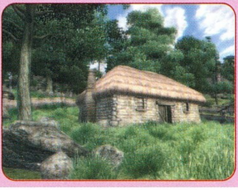
NextGen? Igen, nextgen: a platformmegjelölés a következő generációs konzolokra vonatkozik – eljött az ideje annak, hogy elkezdjünk fogalakozni a Konzol hírszekcióján belül a (várhatóan) 2005 végétől nyakunkba zúduló új konzolgenerációval, és az azokra érkező játékokkal. A *Bethesda* **Elder Scrolls IV: Oblivion** ennek az új generációnak egyik első hírnöke: az Elder Scrolls saga friss felvonása, továbbra is RPG, és továbbra is a műfaj csúcsragadozóinak táborát gyarapítja. A negyedik rész történetének semmi köze a Morrowindhez: ismert világ (Tarmiel), de új tartomány – kalandjaink ezúttal Cyrodiil területén játszódnak. Választott hősünk a játék elején börtönben senyved, de egy váratlan fordulatnak köszönhetően





kiszabadul: az ország császárát a katakombákba menekíti a testőrség egy titokzatos bérgyilkos elől, a védelemben neked is segédkezned kell – nem leszel túl eredményes, mert az uralkodó hamarosan feldobja a talpát, és rád, az egyetlen kéznél lévő túlélőre bízza a Királyok Amulettjét. Az amulett nem valami értéktelen csecsebecse: a titokzatos varázstárgy segítségével lehet lezárni a túlvilág (a címben is szereplő Oblivion) kapuit, ahonnan éppen masszív démonhorda özönlik a felszínre.

Búcsút mondhatunk a Morrowind bambán éjjelnappal egy helyben álldogáló szereplőinek: az Oblivion közel 1000 intelligens NPC-t vonultat fel, akik tőlünk függetlenül élik a maguk kis életét: dolgoznak, templomba járnak, harcolnak, beszélgetnek, és persze változnak – az évek múlásával a gyermek felnő, az idős apóka meghal, a bögyös virágáruslány pedig elkötözik a szomszéd városba – vagyis élő-lélegző univerzumot kapunk. **(Jaj ne, már megint a Fable-szindróma? Felnő egy ember 45 perc alatt? Martin)** Grafikai





tekintetben brutális a változás: tessék szépen megnézni a karaktereket, az épületeket, meg a táj kidolgozottságát – a képek nem valami pre-renderelt animációból származnak, mindez valós időben fog a szemünk elé tárulni. A Bethesdánál mindenre odafigyelnek: a tárgyak / épületek / objektumok felszínét harmadik generációs pixel shader effektek teszik realisztikussá, a fémtárgyakon csillan a fény, a fény/árnyék hatásokat a High Dynamic Range Shading varázsolja valóssá – magyarán szólva az Oblivion vizuális világa durván büntet. A harcrendszer viszont a hírek szerint nagyon hasonló lesz az előzményéhez: valós időben csapkodunk és varázsolunk majd, igaz, az ígéretek szerint most jóval látványosabban és brutálisabban – a kétkezes bárd végtagokat roncsol és véresőt fakaszt, ha megfelelően használjuk.

Az Obliviont erős két éve fejlesztik, a megjelenés valamikor 2006-ban várható, meg nem nevezett következő generációs konzolokra (pletyka szintjén az Xbox 2 / Playstation 3 páros neve merült fel). **(Nintendo DS-re nem jön? Ja, nem, bocs, arra csak Pikachu lesz... Martin :)**

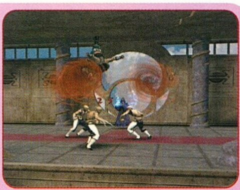
MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR (PS2 / XBOX / GC)

Medal of Honorokban gazdag időszak elé nézünk: a PC-s tábor hamarosan kézhez kapja a Moh: Pacific Assaultot, és a jelek szerint a konzolos közönség sem marad Medal of Honor nélkül: az *Electronic Arts* friss bejelentése szerint 2005 tavaszán érkezik a **Medal of Honor: Dogs of War** (PS2 / Xbox / GC).

Az új MoH epizód 1942-ben játszódik: a német háborús gépezet letarolta Európát, az Egyesült Államok a Csendes-óceánon hadakozik – de azért (legalábbis a játék sztorija szerint) az Öreg Kontinensen is képviselteti magát. Az amerikai prezident William Holt főhadnagyot és kicsiny csapatát küldi át Európába, hogy akcióikkal megfordítsák a hadiszerencsét – négy különösen veszélyes helyszínre / csatára koncentrálva. A játék autentizmusáról a MoH játékoknál korábban is katonai szakértőként közreműködő Dale Dyeon kívül (az úriember a Szakasz óta osztogat vaskos tanácsokat a film és játékiparban) ezúttal a Congressional Medal of Honor Society tagjai gondoskodnak. A MoH: Dogs of Wart az EA Los Angeles-i stúdiója fejleszti. Képeink sajna még nincsenek, ha érkezik ilyesmi (meg még némi infó az új epizódról) mindenképpen visszatérünk a játékra. **(2005-elején jön és nincs belőle kép? Fura... Martin)**

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS (PS2 / XBOX / GC)

A *Midway* tovább görgeti a Mortal Kombat franchise szekerét: a cím hallatán joggal hiheti azt a Nyájas Olvasó, hogy az MK széria újabb pofozkodós felvonásáról van szó – és csak részben lenne igaza. A **Mortal Kombat: Shaolin Monks** ugyanis nem a széria klasszikus vonalába illeszkedő verekedős játék, hanem a



(meglehetősen rossz emlékű) Mortal Kombat Mythologies által kitaposott ösvényen haladó beat'em up, csak ezúttal poligonköntösbe bújtatva. A Midway a játék bejelentésekor szinte csak a címet közölte, a részletek egyelőre homályosak. Ami biztos: egy szép nagykiterjedésű 3D világban kóborolhatunk, ami minket (az eddigiek alapján) leginkább az MK2 helyszíneire emlékeztetett – ami rendben is lenne, a második részt kedveljük a legjobban a sorozatból. A jelek szerint választható karakterekben sem lesz hiány: Liu Kang, Kung Lao, Mileena, és Baraka is feltűnik a képeken, utóbbi ráadásul több példány-



ban, ellenfélként is – vagyis valószínűleg pengekezű barátunk mutáns rokonai is nagy szerepet kapnak majd a történetben. A harcok nem háromfélre mozdulatra korlátozódnak: az ígéretek szerint kifejezetten taktikusan, speciális mozdulatokat sűrűn alkalmazva harcolhatunk, azaz a verekedések inkább a hagyományos MK epizódokat fogják idézni – ennek megfelelően a széria védjegyéül szolgáló kivégzések is visszatérnek, néhány csinos Stage Fatality-vel (karók, szörcsögő húsdarálók, emberevő fák – utóbbi szintén MK2 hagyomány) súlyosbítva.

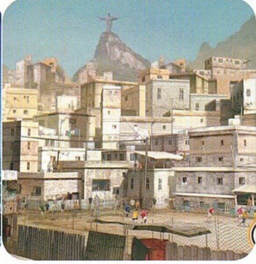
A single player kalandozáson kívül kapunk egy kooperatív móduszt is, egyelőre nem tisztázott,



hogy hány játékos nyomulhat egyszerre – a képeken maximum két (irányítható) karaktert birtunk felfedezni, így megelőlegezzük, hogy páros mókáról van szó. A Shaolin Monks-t a *Paradox Entertainment* fejleszti, a megjelenést 2005 szeptembere magasságában tervezik, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. A Shaolin Monks-ból akár még nagyon jó játék is válhat – de ehhez keményen össze kell szedniük magukat a fiúknak, és gyorsan feledtetni velünk az MK: Mythologies szűkösen adagolt izgalmait. **(Jön a Mortal FPS is hamarosan – emlékezzetek, én szóltam! Martin :)**









MONSTER HUNTER G (PLAYSTATION 2)

A Capcom még a TGS-en jelentette be a tavaly megjelent (Japánban – az amerikai premiert csak mostanában tartották meg, teszt ebben a számban) Monster Hunter folytatását, a **Monster Hunter G**-t. A szörnyvadászós, az online multiplayer küzdelmekre koncentráló RPG leginkább tartalmilag fejlődik: több szörny, több fegyver, több teljesítendő misszió. Sokan panaszkodtak az első epizód gyengécske offline móduszára: ezt most jelentősen finomították / kibővítették, így a multiplayer izgalmak mellett teljes értékű single player játékot is kapunk. Változik az első részben megszokott skill-rendszer, a harcok látványosabbak lesznek – köszönhetően elsősorban annak, hogy ezúttal el-



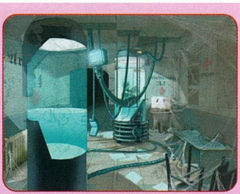




pakolhatjuk a pajzsunkat, és a másik kezünkbe is pengét foghatunk, azaz bemutatkozik a kétfegyveres harc. A Capcom átdolgozta a sokat bírált chat-interfészt, leegyszerűsített a tárgyak vásárlást és fejlesztését, valamint a cuccaink tárolására alkalmas ládákat pakolt a játékba. A fejlesztéseket és bővítéseket (valamint a meglehetősen rövid fejlesztési időt) elnézve a Monster Hunter G inkább tűnik gyors expanziónak, mint teljes értékű folytatásnak. Ennek általában nem szoktuk örülni („rókabőr"), az MGC esetében azonban bizakodóak vagyunk – az első epizódnak nagyon nem akaródzik megérkezni Európába, szerencsés lenne, ha mi kapásból ezt a fejlesztett-kicsinosított változatot kapnánk. Megjelenés valamikor 2005-ben, egyelőre csak Japánban, Playstation 2-re.

BIOSHOCK (XBOX)

Az *Irrational Games* neve gyaníthatóan kevés „konzol only" játékosnak cseng ismerősen: az urak eddig PC-n nyomultak, igaz, ott elég szépen. Nevükhöz fűződik például a klasszikus System Shock (futurisztikus, saját szemszögből játszódó szerep-



játék, a kilencvenes évek első felében lőttük vele magunkat – azok voltak ám szép idők! :-) folytatása, vagy a mostanában megjelent (szintén pécés) Tribes Vengeance is. Az urak új játékának címét régóta találgatjuk – a különféle interjúkban elejtett megjegyzések a System Shock 3 irányába mutattak – nem az lett belőle (az SS jogok az EA-nál vannak, és ezek szerint ott is maradnak), hanem egy, a System Shock futurisztikus-cyberpunk világához nagyon hasonló környezetben játszódó akció-RPG, a **BioShock**.

A közeljövőben járunk, egy elhagyatott kutatólaboratóriumban. Zúgó fejjel, emlékek nélkül ébredsz: mindenhol hullák, valami szörnyűség történt. A perspektíva a System Shock 1 / 2-höz hasonlóan saját szemszögű, de ettől a játék még nem standard FPS, hanem inkább akció / kaland, RPG elemekkel bőségesen meglocsolva. Hamarosan ráeszmélsz ugyanis arra, hogy nem egyedül téblábolsz a bázison: a labort három életforma („drónok", „ragadozók" és „katonák") népesíti be, és mindhárom társaságnak megvan a maga motivációja. Itt lép be az Irrational egyedi AI-rutinja: a kutatólabor lakói a maguk sajátos céljai, érdekei szerint viselkednek és cselekednek, itt semmi nincs scriptelve. A drónok hullákat gyűjtenek és „dolgoznak fel", a ragadozók a drónokra vadásznak, a katonák pedig őket – mármint a drónokat – próbálják megvédeni. Sem a ragadozók, sem a katonák nem emberi teremtmények, hanem a genetikai fejlődés fura mellékágai – hibridek, testük gyakran mechanikus alkatrészekkel elegyül.

Protagonistánk *(dear Dzson, IGY kell írni, jegyezd meg jól... :-)* sem egyszerű ember: a drónok által gyártott DNS mintákat implantként használva különféle speciális képességekre tehet majd szert, és persze fegyvereket is alkalmazhat – ezek öt osztályból kerülnek ki, az arzenál az egyszerű pisztolytól a sörétes puskán át az automata fegyverekig terjed. Minden fegyver több lépcsőben upgradelhető, ráadásul nem lineárisan, azaz a választhatsz majd, hogy milyen irányba modolod a gyilkoló eszközeidet. A BioShock a *Tribes Vengeance* erősen módosított (Unreal-alapú) motorját használja, csillogó-villogó DX9 effektekkel alaposan teleszórva. A játék a dolgok jelenlegi állása szerint először PC-re jön ki (három éve fejlesztik), ezt egy Xbox verzió fogja követni – egyelőre bizonytalan megjelenési időponttal.

FIFA STREET (PS2 / XBOX / GC)

A FIFA sorozat mellett újabb futball-szériát indít útnak az *Electronic Arts* **FIFA Street** címmel, amely – mint neve is tükrözi – az utcai labdarúgás szépségeit hivatott bemutatni. A kispályákon két négyfős csapat között zajló küzdelmek kevésbé lesznek realisztikusak a sajtóközlemény szerint, ám annál élvezetesebb és szórakoztatóbb kikapcsolódást nyújtanak majd. A sokkal szabadabb játékstílus természetesen teljesen új mozdulatokat és mentalitást hoz magával. A realizmustól való kemény elrugaszkodás valószínűleg egy, az *NBA Street* széria játékaihoz hasonló produktumot eredményez majd, vagyis olyan mozdulatokat, cseleket és trükköket is lehetőségünk lesz majd bemutatni, melyek a valós életben emberfeletti képességeket





igénylenek – álmunk egy olyan foci, melyben úgy lehet kapura lőni, mint a *Shaolin Soccer*ben (az egy film, a gyengébbek kedvéért, valamelyik tavalyi Cool-Túra rovatban volt róla szó, a lövések ott általában lángoló tűzlabdává lényegültek át egy idő után... :-). A FIFA Streetet az EA kanadai divíziója fejleszti, megjelenése a következő esztendőben lesz esedékes PS2-re, Xbox-ra és GameCube-ra párhuzamosan.

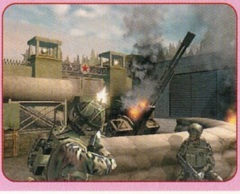
GHOST RECON 2 (PS2 / XBOX)

Döbbentem konstatáltam, hogy a hírrovat keretein belül felháborítóan keveset foglalkoztunk a **Ghost Recon 2**-vel (az E3-as összefoglalóban volt csak róla szó röviden), pedig nagyon csinos kis játék – gyorsan pótlom hát a hiányosságot.

Az *Ubisoft* alaposan megadja a módját a Ghost Recon folytatásának: az első rész a PC-n lefutott szép körök után a konzolos közönséget is meghódította – ez Ubi talán ezért szállítja előbb nekik a második részt, a PC-s tábor csak a jövő év elején kapja kézhez a GR2-t.

Ráadásul nem egy, hanem gyakorlatilag két játékról beszélünk: a PS2 verzió radikálisan eltér a PC / Xbox változattól. Előbbi játék négy évvel korábban játszódik, és a militáns káoszba süllyedt





Észak-Korea szétesését meséli el, míg a PC / Xbox inkarnáció a szétszakadt országban dúló harcok krónikája lesz. A technológia is különbözik: a PS2 változat single player komponense az *Ubisoft Sanghai* (ők hegesztették az első epizód PS2 változatát) keze munkáját dicséri, és Unreal-technológiát használ – a tizenhat játékost támogató online multiplayer módusz pedig a Földgolyóbis másik felén, Párizsban készül. Az Xbox / PC verziókért az első részt tető alá hozó *Red Storm Entertainment* felel, ezek alatt a korábbi engine gyakorlatilag teljesen újraírt, keményen felpiszkált változata futkároz. A motorok különbségétől függetlenül állítólag mindkét verzió igen finoman néz ki, különösen a hatalmas külső területek élethű megjelenítése sikerült példásan. Az Xbox tulajok sem maradnak ki a multipayer hancúrozásból: szintén max. 16 játékost támogató online csatákban eshetnek majd egymásnak. Újdonság a „Lone Wolf" játékmód: egy single player misszió teljesítése után ismét nekieshetünk a küldetésnek: most csapattársak nélkül, viszont a legdurvább haditechnikával felszerelkezve. Megjelenés: Xbox / PS2 – év vége, pletyka szintjén halottunk egy jövőre megjelenő Cube verzióról is, de erre senki ne vegyen mérget. **(...GC version cancelled... Martin)**

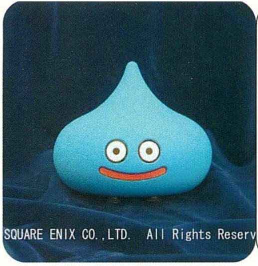
PROJECT: SNOWBLIND (PS2 / XBOX)

A **Project: Snowblind** kalandos előélettel rendelkezik: a hivatalos bejelentése előtt a játék *Deus Ex: Clan Wars* címen futott, és értelemszerűen a Deus Ex univerzum lövöldözős, multiplayer hancúrozást felvonultató expanziójának szánta az Eidos. Miután tavaly év végén a Deus Ex: Invisible War sikeresen hasalt egyet a kasszáknál, az angol kiadó gyorsan meggondolta magát, és bu-

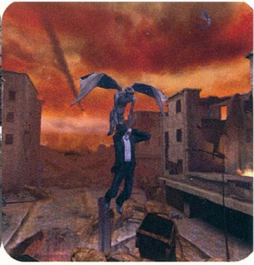


kás után kevésbé jól csengő Deux Ex márkanevet száműzve Project: Snowblinddá keresztelte át a játékot. A lényeg mondjuk így sem változott: továbbra is futurisztikus FPS-t kapunk Szaladjunk át gyorsan a háttér-sztorin: 2065-ben járunk, Hong Kongban. Hősünk, Nathan Frost implantátumokkal keményen megtűzdelt szuperkatona – a Liberális Koalició oszlopos tagjaként, a frontvonalak mögött harcolva próbál véres rendet vágni a káoszban. A single player kampány tizenegy küldetésén kívül vaskos multiplayer módusz vár ránk – a többjátékos hirigekben az implantátumok szintén fontos szerepet kapnak. Ez eddig elég kis átlagos, mi emeli ki a Snowblindot a többi „sötét jövőben hentelek mindenkit hűvös halomba" lövölde közül? Nos, a fentebb már emlegetett implan-












tok, és az őket működtető bioenergiával való gazdálkodás. A fegyverek egy része ugyanis bioenergiát eszik reggelire: ha működtetni akarjuk őket, gondoskodnunk kell az energia utánpótlásról. Az alaposan feltöltött Nathan igazi terminátor: pusztító energiavihart küld ellenfeleire, a time grenade-del belassítja az időt, kitér a lövedékek elől, vagy röptében kapja el – és hajítja vissza a feladóhoz – a feléje röppenő gránátot. EZÉRT izgalmas a multiplayer mód: egyszerre max tizenhatan, csapatokba (is) tömörülve eshetünk egymásnak, az összes speciális képesség bejátszik – azaz ésszel, a spec. tulajdonságokat jól és taktikusan kihasználva kell majd harcolni. Ígéretes cucc, és ráadásul jól is néz ki – a grafika és a világ erősen az Invisible War vizuális világát idézi.

A játékot fejlesztő Crystal Dynamics a karácsonyi szezonra szerette volna kihozni a játékot, de a dolgok jelenlegi állása szerint csúsznak vele – 2005 elején számíthatunk a megjelenésére, Playstation 2 és Xbox platformokon (természetesen vaskos online támogatással megfejelve – osztott képernyőn kissé problémás lenne tizenhatan játszani... :-) **(55 centis TV-n... Martin :)**

DEADLIGHT (PS2 / XBOX / GC)

A régóta készülő Stolent gyártó *Blue 52* már a következő játékát promotálja: a projekt neve **Deadlight**, műfaját tekintve pedig horror-FPS a kis aranyos.

Főhősünk, Dan McCormick a sarkvidék környékén szenved hajótörést: már éppen készülne halálra fagyni, mikor egy hatalmas hajó sziluettje bontakozik ki a ködből – meg van mentve. Emberünk felmászik a hajóra, és rögtön számos kérdéssel találja szemben magát. Miért nem üdvözli senki? Miért van szétrohadva minden a hajón? Miért azonos a jármű neve a húsz éve eltűnt luxus-óceánjáróéval,





az SS Hyperionnal? És legfőképpen: miért harapdálják undormányos szörnyek a hátát? A kérdésekre természetesen később szépen sorjában megkapjuk a választ, ám előbb a túlélő-hororok legszebb hagyományainak megfelelően sok tucatnyi szörnyellát kell a lehető legváltozatosabb módon és fegyverekkel a túlvilágra küldenünk – az öldöklés szüneteiben persze azért némi puzzle-megoldás is bejátszik, csak hogy ne nőjön vízhólyag a hüvelyujjunkra a folyamatos csapkodástól és lövöldözéstől. Megjelenés: 2005-ben, megcélzott platformok: Playstation 2, Xbox és Gamecube.

CONSTANTINE (PS2 / XBOX)

A **Constantine** egyszerre képregény és filmfeldolgozás: a Bits Studios akciójátéka egyrészt a DC Comics / Vertigo kultikus comics-szériáján, a *Hellblazeren*, másrészt pedig az ezt hamarosan az ezüst vásznakra álmodó (szintén Constantine címen futó) mozifilmen alapszik. Constantine magándetektív, kemény dohányos, szoros baráti viszonyt ápol a tömény szeszekkel, nihilista, súlyo-




san beteg és... mágus. A film az eredeti angliai lokációkat lecserélte Los Angeles-re, a szőke főhőst a kifejezetten sötét hajú Keanu Reeves domborítja – a játék pedig igazodik a változásokhoz, a film sztorivonalát és helyszíneit ötvözi a képregény fontosabb elemivel. Hősünk a bájos Angela Dodsont segíti a bajban, a hölgyemény titokzatos körülmények között elhalálozott ikertestvérének ügyében nyomoz, és hamarosan szembe találja magát a természetfelettivel. Az eddig látottak alapján a film nem az akcióra, inkább a meghökkentő / félelmetes látványvilágra alapoz – a játék viszont abszolút akcióközpontú, a fejlesztők elmondása szerint nyolcvan százalékban a látványos harcokra koncentráltak, a többi pedig kalandelem. Ennek megfelelően Constantine koma szinte folyamatosan harcol: Los Angeles sötétebb negyedeiben veszi fel a harcot a démonok ellen, aztán a Poklot is megjárja. A Pokol megvalósítása roppant érdekes: a túlvilági lokációk a nem a megszokott bizarr-füstös-rothadó-fortyogó képet mutatják, hanem egyfajta alternatív valóságként funkcionálnak – a már megismert helyszínek szétszabdalt, elmosódott, magukból kifordult lenyomatai.

Constantine eszköztára a hagyományos lőfegyverek felturbózott verzióitól a pusztító varázslatokig terjed. A Szent Puska kereszt alakú lövedékeket köp ki magából, a Megfeszítő a keresztre szegezéseknél használt fémszegecsekkel operál, a Sárkány Lehelete pedig figyelemreméltó hatékonysággal süti ropogósra az ellenünk áskálódókat. A varázslatok hasonlóan elvontak, nagyokat lehet velük pusztítani, de – nagyon helyesen – nem használhatjuk őket csak úgy, a zsebünkből előrángatva. Minden mágia elsütéséhez idő – a játékos részéről pedig ügyesség – szükségeltetik. A D-paddel kiválasztjuk az alkalmazni kívánt mágiát, beizzítjuk, a képernyő tetején megjelenik egy gombkombináció – ezt minél gyorsabban és ügyesebben beütve tudjuk ellőni a kiválasztott varázslatot (szerintem jó ötlet, így tényleg van tétje annak, amikor a lövöldözés helyett varázsolgatni akarunk).

Grafikai szempontból így első blikkre rendben van a játék, a korai beszámolók szerint a third person akciójátékokat gyakran egy mozdulattal tönkrevágó kamerakezeléssel sincsen semmi probléma (két kameraállás van: egy távolabbi a mászkáláshoz, és egy „átnézek a vállad fölött" perspektíva a pontos lövöldözéshez). Megjelenés 2005 februárjában, Playstation 2-re és Xbox-ra.

BATMAN BEGINS (PS2 / XBOX / GC / GBA / PSP)

Catwoman után az EA újabb képregényhőst szemelt ki magának: ezúttal mindenki kedvenc denevérembere a szerencsés kiválasztott. A **Batman Begins** természetesen a jövő nyáron debütáló, kifejezetten korrektnek és hangulatosnak tűnő új Bat-



man-mozifilmen alapul: az Electronic Arts a megbízható iparos munkát végző *Eurocomot* bízta meg a „nagygépes" (PS2 / Xbox / GC) verziók elkészítésével, a handheld változatokat (GBA / PSP) pedig a *Vicarious Visions* gyártja. Tervezett megjelenés: 2005 nyarán (a film premierjével párhuzamosan). Itt vége is az infóáradatnak, az EA egyelőre ennyit árult el a játékról, a hírrovatba is az utolsó utáni pillanatban került be – csak azért nem hagytuk későbbre, mert a játékból last minute (értsd: lapzárta előtt pár órával) megjelent kép jó dögösen néz ki. Később még visszatérünk a témára (mert szeretjük ám a Batmant, csak az utóbbi idők filmjei / játékai valahogy lelohasztották a Denevér-rajongásunkat...).

MAZSOLÁZÓ

PSP: HIVATALOS ÁR & MEGJELENÉS

A TGS-es sajtókonferencia utáni bizonytalanság után a Sony összekapta magát, és október végén hivatalosan is bejelentette a **Playstation Portable (PSP)** árát, megjelenési időpontját, és a gép eddig nem ismert specifikációit (igen, az energiafogyasztásról van szó). Tehát: a PSP *december tizenkettedikén* debütál Japánban 19 800 jenes áron – ez nagyjából 185 dollár, forintot nem írok, mert a hazai ár úgysem pontosan ezt a jen / dollár összeget fogja tükrözni – következtetni azért persze lehet (tippünk: 50-55 ezer forint környéke). Az alapgép mellé (természetesen) egy aksi és egy töltő jár. A gép – egy feltöltéssel – 4-6 órát képes üzemelni játékok esetén, ha filmet nézünk rajta, ez 4-5 órára módosul.

A Sony Japánban piacra dob egy *PSP Value Packet* is, a csomagban egy Memory Stick Duo, egy távirányítós fülhallgató és egy hordtáska lesz fellelhető (az alapgépen kívül), mindez 232 dollárért. A kiegészítők persze külön is megvásárolhatók lesznek.

A Sony tervei szerint 2004 végéig 21 játék jelenik meg a PSP-re, köztük olyan címek, mint a Ridge Racer Evolution (Namco), Need for Speed Underground Rivals (EA), Armored Core: Formula Front (From Software), Vampire Chronicles – The Chaos Tower (Capcom), vagy a rendkívül izgalmasnak tűnő, *Tetsuya Mizuguchi*, a Rez kreátora által tervezett puzzle-elrévedés, a Lumines.

A Playstation Portable árának és megjelenésének bejelentése után **Ken Kutaragi**, a Sony Computer Entertainment elnöke (a „Playstation apukája") is nyilatkozott egyet az új handheldről. Kutaragi elárulta, hogy a megjelenés napján 200 ezer darab





Memory Stick Duo™ (PSP-M32)


Headphone with remote control (PSP-140)


Soft case and hand strap (PSP-170)





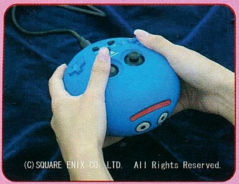


PSP-t szállítanak ki a japán üzletekbe (*Meglepően kis mennyiség! – Liquid*), az év végéig további 300 ezer gépet injekcióznak be a kereskedelem vérkeringésébe. A világpremier ennél jóval nagyobb szabású lesz: a március végére tervezett európai / amerikai debütre már 3 millió PSP-t szeretnének a boltokban látni (világszinten).

Kutaragi beszél a gép áráról is: elmondta, hogy az árat nem az NDS bolti árához igazították, hanem egy belső felmérés során alakították ki – azaz megkérdezték a cég alkalmazottait, hogy ők mennyit fizetnének a zsebkonzolért. Kutaragi elmondása szerint a Sony azért tudja ilyen olcsón adni a gépet, mert az alkatrészek több mint felét ők maguk állítják elő, kevés külső partnerrel dolgoznak. (A képernyőt a hírek szerint a Sharp gyártja.)

DRAGON QUEST VIII SLIME KONTROLLER A HORITÓL

A csúcsminőségű hardveres kiegészítők gyártásra szakosodott Hori a Dragon Quest VIII (várható) népszerűségén is lovagol egy alaposat: a rajongók a cég által piacra dobott speciális **Dragon Quest VIII Slime kontrollerel** terelget-



hetik a DQVIII karaktereit. A Slime-irányító természetesen egy slime-ot (a sorozat népszerű pacaszerű szörnyeit) mintáz, teljesen Dual Shock 2 kompatibilis, a játékkal egy időben (november végén) fog megjelenni, és 3128 yent (vagyis nagyjából 6 ezer forintot) kell majd kicsengetni érte. Mielőtt bárki túlzott izgalomba jönne: a Hori csak és kizárólag Japánban tervezi a mókás kontroller forgalmazását, mi maximum akkor látunk belőle valamit, ha mélyen az importálásra fent tartott bankkártyánk mélyére nyúlunk... **(Kapsz tőlem egyet karácsonyra vazzeg, de aztán onnantól kezdve mindent azzal nyomj! Martin :)**

SZÜNETEL A BC FEJLESZTÉSE

A *Lionhead*nél bejelentették, hogy átmenetileg szüneteltetik az általuk gondozott, és az *Intrepid Computer Entertainment* által fejlesztett, Xbox-exkluzív **BC** munkálatait. A szüneteltetés okáról nem esett szó, de a jelek szerint nem pár hónapos leállásról, hanem hosszabb pauzáról (végeleges leállításról?) van szó – *Molyneux* mester, a stúdió főnöke elmondta, hogy a döntés fájdalmas volt, és jelenleg azon vannak, hogy a BC-n dolgozó embereket lehetőleg minél hamarabb más Lionhead-projektekhez irányítsák át. Sajnáljuk a dolgot, a stratégiai elemekkel erősen megfűszerezett „ősemberes-dinoszauruszos" akciójáték igen korrektül nézett ki... **(Hullanak a fejek... Martin)**

BETILTOTTÁK LARRY-T AUSZTRÁLIÁBAN

Ahogyan az várható volt: a **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** a szigorú ausztráliai kategorizálás áldozatául esett, a játékot villámgyorsan betiltották a szigetországban túlzott szexuális tartalma és sikamlós poénjai miatt. Az eset nem kirívó, hiszen a közelmúltban a Manhunt, a Vice City és a Shellshock Nam '67 is hasonló sorsra jutott *Australian Office of Film and Literature Classification* döntése miatt. A sorozat nyolcadik tagja egyébként kétféle verzióban kerül piacra, Észak-Amerika kapja a Vivendi által cenzúráztatott kiadást, míg kontinensünkre a vágatlan Leisure Suit Larry érkezik.

Lapzártakor érkezett a hír, hogy másik két játék megjelenése is veszélybe került a Kenguruk Földjén: az egyik a **GTA: San Andreas**, a másik pedig a **Half-Life 2** – utóbbi *talán* megússza a betiltást, a döntéshozók most filóznak azon, hogy elég e „15 éven felülieknek" felirat a játék dobozára, vagy jöhet a jól bevált feketelista... **(Fú bakker, de gáz... Szánalmas. Martin)**

A THQ-NÁL A JUICED

Fordulat a **Juiced** kálváriájában: a két hónapja csődbe ment *Acclaim* istállójába tartozó autóversenyt a korábbi hírek szerint a *Take-Two* vette volna meg magának – a dolgok jelenlegi állása szerint azonban a **THQ** lesz az új kiadó. THQ-ék mélyen a zsebükbe nyúltak, és kerek fél millió dollárt ígértek rá a Take-Two 10 millió dolcsis ajánlatára. A vételt a szerencse is segítette: időközben ugyanis a vaskos dollárkötegekkel alaposan kipárnázott Electronic Arts is feltűnt a színen, de őket kizárták a versengésből, mert – állítólag – túl későn nyújtották be az ajánlatukat. A játék körüli kavarás ezzel még nem zárult le: a Juiced fejlesztését finanszírozó *Fund4Games* nincs megelégedve az üzletből nekik járó részesedés nagyságával (4.5 millió dollárról van szó), ezért – a feltételek újratárgyalásáig – a maguk részéről nem hajlandóak véglegesíteni a megállapodást. A THQ ennek ellenére már a magáénak érzi a Juicedot, rögtön be is jelentették, hogy nem sietnek a kiadással, a premier előtt még mindenre kiterjedő bugtesztet / finomhangolást akarnak eszközölni rajta – ami azt jelenti, hogy a játék valószínűleg csak 2005 nyarának elején fog megjelenni. **(Bugteszt? Két hónapja kész a game... Martin)**

BEZÁR A BAZÁR

Bajban a cég, első felvonás: **Argonaut**. Az Egyesül Királyság egyik legrégebbi, függetlenként operáló fejlesztőcége a jelek szerint végleg beadta a kulcsot, miután az Edgware-i központot bezárták, az alkalmazottak pedig kézhez kapták az elbocsátásukkal kapcsolatos iratokat. A többi stúdió sorsa egyelőre megjósolhatatlan, az Argonaut két hete felmondott CEO-ja, Jez San a Cambridge-i *Just Add Monsters* (Kung-Fu Chaos), valamint a mobilfejlesztésekben utazó *Morpheme* iránt érdeklődik igen élénken, így könnyen meglehet, hogy ezen csapatok egy új társaság égisze alatt folytathatják munkájukat a jövőben.

Bajban a cég, második felvonás: **Namco Hometek**. A *Namco* észak-amerikai divíziójaként operáló Namco Hometek újabb projekt fejlesztését állította le október végén, a munkálatokban érintett alkalmazottakat pedig azonnali hatállyal elbocsátotta. A kaliforniai központban a *First Strike* és a *Plague of Darkness* után tehát újabb fejlesztés alól rántották ki a szőnyeget, igaz ezúttal egy bejelentetlen játékról van szó. A cég egyúttal cáfolta azon frissen felröppent pletykákat, melyek szerint a teljes észak-amerikai kontingens megszüntetésén gondolkodnának, elmondásuk szerint csupán átszervezés történt. (Két hónapja még az Argonautnál is ezt mondták, aztán...) **(Majd megveszi őket az Electronic Arts... Martin)**

NINTENDO DS KONFERENCIA

Nintendo október közepén megtartotta a **Nintendo DS Preview Conference**-et: ez volt az az esemény, ahol végre bemutatták a duál-képernyős zsebkonzol induló (és a közeljövőben megjelenő) játékkínálatát.

Japánban *december másodikán* startol az NDS, és kapásból tizenkét játék lesz rá kapható. A Nintendo saját címein (Super Mario 64 DS, Pokemon Dash, Touch! Made in Wario, Big Concert: Band Bros., Intuitive Stroke) kívül vaskos third-party jelenlét várható: The Urbz: Sims in the City (EA), Zoo Keeper (Success), Kimi no tame nara Shineru (Sega), Kenshui Tendo Dokuta (Spike), Mah-Jongg Tournament (Koei)...

Jelenleg 124 játék készül a gépre (46 fejlesztőcsapat dolgozik rajtuk). Az egyik legizgalmasabb újdonság a *Square Enix* friss bejelentése: jövőre Nintendo DS-re fogják kihozni a **Final Fantasy 3** zsebkonzolos verzióját.

Az amerikai játékosok majd' két héttel korábban tehetik rá a kezüket az új handheldre. A nyitókínálat itt tíz játékot számlál. Legcsábítóbb címek: Super Mario 64 DS (Nintendo), The Urbz: Sims in the City (EA), Madden NFL (EA), Spider-Man 2 (Activision), Ping Pals (THQ) Feel the Magic: XY/XX (Sega).

A karácsonyi NDS szezon is erősnek ígérkezik: ekkor jön az NFS Underground és a Goldeneye: Rogue Agent az EA-től, és Puyo Pop Fever a Segától. A Nintendo 2005 elején újabb nagy neveket szór a nyakunkba: Mario Kart, Wario Ware DS, Yoshi's Touch & Go, Animal Crossing DS, Advance Wars DS, plusz kapunk egy teljesen új, speciálisan DS-re fejlesztett Super Mario játékot is. A külsős fejlesztők a Ridge Racer DS-t (Namco), a Viewtiful Joe DS-t (Capcom), vagy például Rayman DS-t (Ubisoft) vetik be a vásárlók zsebének üresre pucolása érdekében.

A Nintendónál azt is kijelentették, hogy az NDS premierje nem jelenti a GBA halálát: a korábbi zsebkonzolt továbbra is teljes mellszélességgel támogatni fogják – a GBA-t a tizenéveseknek, míg a Nintendo DS-t a fiatal felnőtteknek szánják elsősorban.

RESIDENT EVIL 4 PLAYSTATION 2-RE

Jöjjön egy igazi, platformokat és azok rajongótáborát megosztó hír: a *Capcom* bejelentette, hogy ugrott a **Resident Evil 4** Gamecube-exkluzivitása, a játék Playstation 2-re is meg fog jelenni. A sajtóközlemény szerint a cég felmérte a jelenlegi







piaci helyzetet, és arra jutottak, hogy a rajongótábort leginkább egy multiplatform RE4 boldogítaná, ezért a GC utolsó (?) nagy exkluzív címe szépen átvándorol a kettes számú Pléjstációra is. A Cube-os verzió 2005 elején (Japán / USA – január, Európa – tavasz eleje), míg a PS2 változat 2005 végén (karácsony környéke, Japán / USA / Európa párhuzamosan) támadja be az üzletek polcait. **(Éljen! Jöjjön Xbox-ra is! Martin)**

PLAYSTATION: A DOLGOK ÁLLÁSA

A Sony október végén közzétette a Playstation 1 / 2 eladások jelenlegi állását – pontosabban az eddig a boltokba leszállított mennyiséget. Ezek szerint a múlt hónap világszinten *74 millió* darab PS2 került az üzletekbe (regionális lebontásban: Japán – 17 890 000; Észak-Amerika – 32 230 000; Európa – 25 880 000), míg a Playstation 1 jelenleg a *101 milliós* határt ostromolja (pontosan: 100 890 000). A szoftverek is jól fogynak: a januártól szeptemberig terjedő időszakban 56 millió PS2 szoftver vándorolt a boltok polcaira (ez 12 milliós növekedést jelent a tavalyi hasonló időszakra vonatkoztatott mennyiséghez képest), míg PS1 játékból 3 milliót forgalmaztak – itt értelemszerűen csökkenő a tendencia, tavaly 7 millióval több PS1 szoftverre volt igény.

Liquid

A HÓNAP TÉMÁJA

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ (2. RÉSZ)

BUNYÓS ÉS „KÜZDŐS" STUFFOK (PS2,XBOX,GC)

Felbuzdulva a múlt havi lista elsöprő sikerén, ebben a hónapban két kategóriát is nagyító alá vettem. Az első a „bunyós stuffok" lenne, ahova nem csak az árkád verekedős stuffokat soroltam, hanem minden olyan verekedős, vagy küzdős játékot, ahol inkább a reflexek dominálnak, nem pedig a gondolkodás. Persze nem volt könnyű eldönteni, hogy mi tartozik ide, és mi nem. Egy-két példával élve: a Dynasty Warriors egyértelműen idetartozik, és minden bizonnyal az Otogi is, de a Ninja Gaidenben pl. már komoly logikai feladványok vannak, és akrobatikus képességeinkre is szükségünk van. Rezgett a léc a Kingdom Under Fire esetében is, hiszen ott is vannak stratégiai részek, de a küzdős részek egytől egyik Dynasty W jellegűek. Az RPG-s hack'n slash játékokat, mint pl. a Baldur's Gate nem akartam ide sorolni, és ugyanez igaz a kaszabolós platfromjátékokra, mint pl. Maximo, vagy I-Ninja. A lista készítésekor végeredményében voltak kellemes, és kellemetlen eredmények is (pl. Bouncer), de mindenesetre én nem manipuláltam semmit. Az egyik legnagyobb dilemmám, a „Tekken 4 Vs TTT" kérdés eldöntése volt. Sok-sok vélemény összevetése után arra jutottam, hogy bár a Tekken 4 technikailag jobban kihasználja a PS2-t, a rajongók a TTT-t tartják jobb játéknak. Így hát egyszerűen két különböző játékként kezeltem az értékelésüket. Bevezettem két új kategóriát is, ahol az egyikben könnyedén leolvashatjátok a lista értékelési rendszerét, a másikban pedig korrigálom az előző listákból kimaradt stuffokat, és megemlítem az azóta megjelent fontos játékokat is.

PLAYSTATION 2

(3D-s VS) Árkád verekedősök

csúcsvétel:
Virtua Fighter 4: Evolution 64. T

kiváló vétel:
Mortal Kombat: Deception 77. MT ?
Soul Calibur 2 62. MT
Virtua Fighter 4 48. T
Tekken Tag Tournament 35. T
Dead or Alive 2: Hardcore (-)
Tekken 4 50. T
Mortal Kombat: Deadly Alliance 56. T

jó vétel:
King of Fighters: Maximum Impact 76. T
Dragon Ball Z: Budokai 2 (-)
Dragon Ball Z: Budokai 57. T

közepes vétel:
Onimusha Blade Warriors 72. T
Bloody Roar 4 70. T
Street Fighter EX3 (-)
X-Men: Next Dimension 58. L
Bloody Roar 3 42.T
Kengo - Master of Bushido 41. T

Árkád jellegű boksz

jó vétel:
Rocky Legends 76. T (Xbox)
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 34. L (DC)

közepes vétel:
Victorious Boxers 46. L
Black And Bruised 61. T
Rocky 57. T (Xbox)

Realisztikus boksz, küzdősportok és pankráció

csúcsvétel:
WWE Smackdown! Here Comes The Pain 70. T

kiváló vétel:
Def Jam: Fight for NY 76. MT
Fight Night 2004 71. T
WWE Smackdown! Shut Your Mouth (-)
Def Jam Vendetta 59. T
WWF Smackdown! Just Bring It 47. L

jó vétel:
Pride FC 60. T
Knockout Kings 2002 49. T
K-1 World Grand Prix 2001 (-)
UFC Throwdown 52. T
K-1 World Grand Prix (-)

közepes vétel:
Showdown: Legends Of Wrestling 75.T
UFC Sudden Impact 75. T
Legends Of Wresling 2 57. T (Xbox)
Knockout Kings 2001 38. T
Legends Of Wrestling 47. L

2D-s bunyók

kiváló vétel:
Guilty Gear X2 58. T
King Of Fighters 2000/2001 (-)
Guilty Gear X 44. T
Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Collection 74. T
King Of Fighters 2002 74. T
Capcom Vs Snk 2: Mark Of The Millenium 44. T
King Of Fighters 2000 (-)

jó vétel:
Marvel Vs Capcom 2 57. L
Snk Vs. Capcom: Svc Chaos 74. T

Dynasty Warriors sorozat

kiváló vétel:
Dynasty Warriors 4: Empires 76. T
Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends 69. T

jó vétel:
Dynasty Warriors 4 61. T
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends 58. T
Dynasty Warriors 3 46. T
Dynasty Warriors 2 36. T

Haladós verekedős, egyéb bunyós, vagy tömegharcos stuffok

kiváló vétel:
X-Men Legends 76. T
The Lord Of The Rings: The Return Of The King 66. T
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 65. T
The Lord Of The Rings: The Two Towers 55. T

jó vétel:
Bujingai: The Forsaken City 75.T
Bloodrayne 2 77. MT ?
Crimson Sea 2 72. T
Samurai Warriors 73. T
Blood Will Tell 76. T
War of the Monsters 58. T
Batman: Rise Of Sin Tzu 69. L
Jackie Chan Adventures 75.T
Drakengard 70. T
Digimon Rumble Arena 2 76. T (Xbox)
The Bouncer 38. T
Bloodrayne 58. L
Gladiator: Sword of Vengeance 67. T
State Of Emergency 48. T
Shinobi 56. T
Way of the Samurai 2 73. T
Way of the Samurai 52. T
Rise To Honour 70. T
The Hulk 64. L
Teenage Mutant Ninja Turtles 69. L

közepes vétel:
Mystic Heroes 58. L
Batman: Vengeance 44. T
Enter The Matrix 62. T
Seven Samurai 20XX 71. T
7 Blades 44. T
Samurai Jack: The Shadow of Aku Action 72. T
Catwoman 74. T
Eve Of Extinction 49.T
X-Men 2: Wolverine's Revenge 61. T
Sword Of The Samurai 58. T
Crouching Tiger, Hidden Dragon 67. T

TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

csúcsvétel:
1. Virtua Fighter 4: Evolution 64. T
2. WWE Smackdown! Here Comes The Pain 70. T

kiváló vétel:
3. Def Jam: Fight for NY 76. MT
4. Fight Night 2004 71. T
5. Mortal Kombat: Deception 77. MT ?
6. Soul Calibur 2 62. MT
7. X-Men Legends 76. T
8. Guilty Gear X2 58. T
9. King Of Fighters 2000/2001 (-)
10. Tekken Tag Tournament 35. T

XBOX

(3D-s VS) Árkád verekedősök

csúcsvétel:
Dead Or Alive: Ultimate 78. T ?

kiváló vétel:
Mortal Kombat: Deception 77. MT ?
Soul Calibur 2 62. MT
Dead Or Alive 3 50. T
Mostal Kombat: Deadly Alliance 57. L

jó vétel:
Tao Feng: Fist of the Lotus 60. T
Bloody Roar Extreme 63. T

közepes vétel:
Barbarian 53. T (PS2)
X-Men: Next Dimension 56. T
Kakuto Chojin 56. T

Árkád jellegű boksz

jó vétel:
Rocky legends 76.T

közepes vétel:
Rocky 57. T

Realisztikus boksz, küzdősportok és pankráció

kiváló vétel:
Def Jam: Fight for NY 76. MT
Fight Night 2004 73. L

jó vétel:
Knockout Kings 2002 51. T
UFC Tapout 55. L

közepes vétel:
Showdown: Legends Of Wrestling 75. T (PS2)
UFC Tapout 2 (-)
Legends Of Wresling 2 57. T

2D-s bunyók

kiváló vétel:
Guilty Gear X2: #Reload 76. T
Capcom Vs Snk 2 EO (-)
Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Collection 74. T (PS2)

jó vétel:
Marvel Vs Capcom 2 57. L (PS2)

közepes vétel:
Snk Vs. Capcom: Svc Chaos 74.T (PS2)

Dynasty Warriors sorozat

jó vétel:
Dynasty Warriors 4 61. T (PS2)
Dynasty Warriors 3 55. L

Haladós verekedős és egyéb bunyós, vagy tömegharcos stuffok

csúcsvétel:
Kingdom Under Fire: The Crusaders 75. T

kiváló vétel:
Otogi 2: Immortal Warriors 77. T ?
Otogi: Myth of Demons 64. T
X-Men Legends 76. T (PS2)
The Lord Of The Rings: The Return Of The King 70. L
Crimson Sea 58. T
Buffy the Vampire Slayer 54. T
The Lord Of The Rings: The Two Towers 60. L

jó vétel:
Bloodrayne 2 77. MT ?
Samurai Warriors 75. T
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 66. L
Batman: Rise Of Sin Tzu 67. T
Kung Fu Chaos 59. T
Gladiator: Sword of Vengeance 67. T (PS2)
Bloodrayne 55. T
State Of Emergency 63. L
Digimon Rumble Arena 2 76. T
Batman: Vengeance 44. T (PS2)
Godzilla Destroy All Monsters Melee 61. T
The Hulk 62. T

közepes vétel:
Teenage Mutant Ninja Turtles 67. T
Enter The Matrix 65. L
Catwoman 75. L
X-Men 2: Wolverine's Revenge 61. T (PS2)
Legends of Wrestling 47. L (PS2)

TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

csúcsvétel:
1. Dead Or Alive: Ultimate 78. T ?
2. Kingdom Under Fire: The Crusaders 75. T

kiváló vétel:
3. Def Jam: Fight for NY 76. MT
4. Mortal Kombat: Deception 77. MT ?
5. Fight Night 2004 73. L
6. Soul Calibur 2 62. MT
7. Otogi 2: Immortal Warriors 77. T ?
8. Guilty Gear X2: #Reload 76. T
9. X-Men Legends 76. T (PS2)
10. Capcom Vs Snk 2 EO (-)

GAMECUBE

(3D-s VS) Árkád verekedősök

csúcsvétel:
Super Smash Bros. Melee 46. T

kiváló vétel:
Soul Calibur 2 66. L
X-Men: Legends 76. T (PS2)
Mortal Kombat: Deadly Alliance 56. T (PS2)

jó vétel:
Dragon Ball Z Budokai 68. L
Bloody Roar: Primal Fury 53.T

közepes vétel:
X-Men: Next Dimension 56. T (Xbox)
Barbarian 53. T (PS2)

Árkád jellegű boksz

közepes vétel:
Rocky 57. T (Xbox)
Black And Bruised 61. T (PS2)

Realisztikus boksz, küzdősportok és pankráció

kiváló vétel:
Def Jam: Fight for NY 76. MT (PS2,Xbox)
Def Jam Vendetta 63. T
Knockout Kings 2003 (-)

jó vétel:
WWE Wrestlemania XIX (-)
WWE Wrestlemania X8 (-)

közepes vétel:
UFC Throwdown 52. T (PS2)
Legends Of Wresling 2 57. T (Xbox)
Legends Of Wrestling 47. L (PS2)

2D-s bunyók

közepes vétel:
Capsom Vs. Snk 2 EO 53.T

Haladó verekedős,és egyéb bunyós, vagy tömegharcos stuffok

kiváló vétel:
The Lord Of The Rings: The Return Of The King 70. L
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 65. T (PS2)
The Lord Of The Rings: The Two Towers 55. T (PS2)

jó vétel:
Digimon Rumble Arena 2 76. T (Xbox)
Batman: Rise Of Sin Tzu 67. T (Xbox)
Mystic Heroes 58. L (PS2)
Bloodrayne 55. T (Xbox)
Teenage Mutant Ninja Turtles 67. T (Xbox)

közepes vétel:
Enter The Matrix 62. T (PS2)
The Hulk 62. T (Xbox)
Batman: Vengeance 44. T (PS2)
Catwoman 74. T (PS2)
Godzilla Destroy All Monsters Melee 62. L
X-Men 2: Wolverine's Revenge 68. L

TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

csúcsvétel:
1. Super Smash Bros. Melee 46. T

kiváló vétel:
2. Def Jam: Fight for NY 76. MT (PS2,Xbox)
3. Soul Calibur 2 66. L
4. X-Men: Legends 76. T (PS2)
5. The Lord Of The Rings: The Return Of The King 70. L
6. Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 65. T (PS2)
7. Knockout Kings 2003 (-)
8. Mortal Kombat: Deadly Alliance 56. T (PS2)
9. WWE Wrestlemania XIX (-)
10. Digimon Rumble Arena 2 76. T (Xbox)

FPS-EK ÉS EGYÉB BELSŐ NÉZETBŐL (IS) JÁTSZHATÓ STUFFOK (PS2,XBOX,GC)

A másik kategóriába minden olyan játékot belevettem, amely belsőnézetből is irányítható, méghozzá pont úgy, mint egy szokásos FPS. Bizony, még pl. az Enclave-et, Arx Fatalis-t, vagy az Eternal Ringet, még ha a témájuk nem is feltétlenül passzol össze a többi FPS-sel. A fénypisztolyos játékok sem feltétlenül passzolnak ide, de más nagyobb kategóriába nem nagyon tudnám belesorolni. Sajnos itt is voltak csalódások. A Turokot például nem annyira szeretik, még pedig a játszhatósága miatt. Véleményem szerint nagyon jó a grafikája, és igen szép környezetben játszódik (legalábbis az elején), de ami a játszhatóságot illeti, egyetértek. De Martinnak például az egyik kedvenc játéka (az X-es verzió), ha nem tévedek. Sajnálom a GC-seket, amiért szegényes a programkínálat a platfromjukon, de vigasztalja őket a tudat, hogy a Metroid Prime és a Halo, fej-fej mellett haladva, messze a legjobb konzolos FPS-eknek számítanak.

A komoly utánpótlás is mindjárt megérkezik: Metroid 2, Killzone, Halo 2.

PS2

Történetvezetésű stuffok

kiváló vétel:	
Time Splitters 2	55. T
Star Wars: Battlefront	76. MT
Red Faction	41. T
Half-Life	44. T
James Bond 007 Nightfire	56. T
Deus Ex - The Conspiracy	50.T
Red Faction 2	55. T
jó vétel:	
Time Splitters	(-)
Tribes: Aerial Assault	55. T
Gungriffon Blaze	39. T
James Bond 007 Agent Under Fire	45. T
XIII	67. T
Star Trek: Voyager Elite Force	46. T
Serious Sam: Next Encounter	72. T
Turok Evolution	55. L
Mace Griffin: Bounty Hunter	63. T
közepes vétel:	
Echo Night: Beyond	75. T
Warhammer 40.000: Fire Warrior	66. T
Judge Dredd: Dredd Versus Death	66. T (Xbox)
Ghost Vibration	62. T
Die Hard Vendetta	65. L
The Operative: No One Lives Forever	51. T
Endgame	52. T
Eternal Ring	47. T

Háborús, katonás és kommandós stuffok

kiváló vétel:	
Socom II: US Navy Seals	68. T
Socom US Navy Seals	54. T
Medal Of Honor Frontline	51. T
SWAT: Global Strike Team	67. T
jó vétel:	
World War Zero: Ironstorm	72. T
Conflict: Desert Storm II - Back to Baghdad	65. T
Conflict: Vietnam	76. MT
közepes vétel:	
Soldier Of Fortune Gold	46.T
Medal Of Honor: Rising Sun	66. T
Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection	64. L
Conflict: Desert Storm	55.L

Botos harcok

jó vétel:	
Quake III Revolution	40. T
Unreal Tournament	41. T

Taktikai FPS-ek

jó vétel:	
Cabela's Deer Hunt: 2005 Season	76.MT
Rainbow Six 3	67.T (Xbox)
közepes vétel:	
Ghost Recon	57. T
Ghost Recon - Jungle Storm	71. T
Cabela's Dangerous Hunts	(-)
Cabela's Deer Hunt: 2004 Season	65. T
Cabela's Big Game Hunter	(-)

Fénypisztolyos stuffok és a Silent Scope sorozat

kiváló vétel:	
Time Crisis 3	64. T
Vampire Night	45. T
Time Crisis 2	42.T
jó vétel:	
Police 24/7 (911)	51. T
közepes vétel:	
Time Crisis: Crisis Zone	75. T
Resident Evil Dead Aim	61. T
Dino Stalker	53. T
Silent Scope 3	55. T
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica	47. T
Silent Scope 2	43. T

TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

kiváló vétel:	
1. Socom II: US Navy Seals	68. T
2. Time Splitters 2	55. T
3. Medal Of Honor Frontline	51. T
4. Time Crisis 3	64. T
5. Star Wars: Battlefront	76. MT
6. Red Faction	41. T
7. Half-Life	44. T
8. James Bond 007 Nightfire	56. T
9. SWAT: Global Strike Team	67. T
10. Deus Ex - The Conspiracy	50.T

XBOX

Történetvezetésű stuffok

csúcsvétel:	
Halo - Combat Evolved	49. T
The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay	74.T
kiváló vétel:	
Star Wars: Battlefront	76. T
Serious Sam	56. T
Time Splitters 2	57.L
Deus Ex: Invisible War	68. T
James Bond 007 Nightfire	57. L
SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast	56. T
Arx Fatalis	67. T
Breakdown	70. T
jó vétel:	
Turok Evolution	54.T
XIII	73. L
Red Faction 2	63. T
Mace Griffin: Bounty Hunter	66. L
Enclave	53.T
James Bond 007 Agent Under Fire	52. T
közepes vétel:	
Unreal II: The Awakening	70. T
Dead Man's Hand	71. L
Judge Dredd: Dredd Versus Death	66. T
Die Hard Vendetta	66. L

Háborús, katonás és kommandós stuffok

kiváló vétel:	
Return to Castle Wolfenstein: Tides of War	62. T
Medal Of Honor Frontline	57. L
jó vétel:	
SWAT: Global Strike Team	71. L
Conflict Desert Storm II: Back to Baghdad	65. T (PS2)
Shadow Ops: Red Mercury	75.T
közepes vétel:	
Conflict: Vietnam	76. MT
Conflict: Desert Storm	54. T
Medal Of Honor: Rising Sun	66. T (PS2)
Soldier Of Fortune 2: Double Helix	64. T
Vietcong: Purple Haze	76. MT

Botos harcok

kiváló vétel:	
Unreal Championship	56. T
jó vétel:	
Counter-Strike	68. T

Taktikai FPS-ek

kiváló vétel:	
Rainbow Six 3: Black Arrow	75. T
Rainbow Six 3	67. T
Ghost Recon	59. L
Ghost Recon Island Thunder	64. T
jó vétel:	
Cabela's Deer Hunt: 2005 Season	76. MT
Cabela's Dangerous Hunts	(-)
Cabela's Deer Hunt: 2004 Season	66. L

Fénypisztolyos stuffok és a Silent Scope sorozat

közepes vétel:	
The House Of The Dead	56. T
Silent Scope Complete	70. T

TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

csúcsvétel:	
1. Halo - Combat Evolved	49. T
2. The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay	74.T
kiváló vétel:	
3. Rainbow Six 3: Black Arrow	75. T
4. Star Wars: Battlefront	76. T
5. Return to Castle Wolfenstein: Tides of War	62. T
6. Serious Sam	56. T
7. Ghost Recon	59. L
8. Time Splitters 2	57.L
9. Unreal Championship	56. T
10. Medal Of Honor Frontline	57. L

GAMECUBE

Történetvezetésű stuffok

csúcsvétel:	
Metroid Prime	57. T
kiváló vétel:	
Time Splitters 2	55. T (PS2)
SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast	56. T (PS2)
James Bond 007 Nightfire	59. L
jó vétel:	
Turok Evolution	54. T (Xbox)
Red Faction 2	55. T (PS2)
Mace Griffin: Bounty Hunter	63. T (PS2)
Serious Sam: Next Encounter	72. T (PS2)
XIII	67. T (PS2)
közepes vétel:	
James Bond 007 Agent Under Fire	45. T (PS2), 52. T (Xbox)
Die Hard Vendetta	57. T
Judge Dredd: Dredd Versus Death	66. T (Xbox)

Háborús, katonás és kommandós stuffok

kiváló vétel:	
Medal Of Honor Frontline	59. L
jó vétel:	
Conflict Desert Storm II: Back to Baghdad	65. T (PS2)
közepes vétel:	
Medal Of Honor: Rising Sun	70. L
Conflict: Desert Storm	54. T (Xbox)

Taktikai FPS-ek

jó vétel:	
Rainbow Six 3	67. T (Xbox)
Ghost Recon	57. T (PS2)

TOP 10 (több hasonló játék esetén a legjobb verzió)

csúcsvétel:	
1. Metroid Prime	57. T
kiváló vétel:	
2. Time Splitters 2	55. T (PS2)
3. Medal Of Honor Frontline	59. L
4. SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast	56. T (PS2)
5. James Bond 007 Nightfire	59. L
jó vétel:	
6. Rainbow Six 3	67. T (Xbox)
7. Conflict Desert Storm II: Back to Baghdad	65. T (PS2)
8. Turok Evolution	54. T (Xbox)
9. Red Faction 2	55. T (PS2)
10. Mace Griffin: Bounty Hunter	63. T (PS2)

HÍREK ÉS KORREKCIÓK

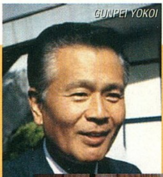
Először is szeretnék elnézést kérni a GC tulajoktól, amiért az előző listából kifelejtettem az 1080 Avalanche snowboardos játékot, amely az SSX sorozathoz képest kevésbé árkád jellegű, támogatja a system linket, és a sport jellegű versenyzős stuffok egyetlen jó vételű képviselője. Sportjátékként volt regisztrálva, és csak egy kedves Snow nevű 576 online-os fórumozgató úriember figyelt fel rá. Aztán nagy változások vannak az Xbox és PS2 Top 10-es listában. PS2-nél a GTA San Andreas (csúcsvétel) feljött az első helyre, a Colin 2005 (kiváló vétel) és a TOCA 2 pedig a hetedik és nyolcadik helyen landolva megelőzték a Twisted Metal Blacket és a Splashdown 2-t,és letaszították a TOP 10-ről a WRC 3-at. Az X-es listán az OutRun 2 (kiváló vétel) lett az ötödik, megelőzve a Nascar 2005-öt. A Colin 2004-et csak szimplán kicseréltem a Colin 2005-re (kiváló vétel), de az NFS:U. lekerült a Top 10-ről.

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

A játékok neve után feltüntettem, hogy melyik számban találtok információt róla (T = teszt, L = leltár, MT = multi teszt, (-) = nem teszteltük). 5.5-től közepes, 7-től jó, 8-tól kiváló, 9-től pedig csúcsvétel.

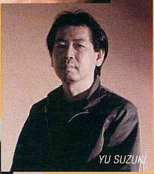
Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

A VIDEOJÁTÉK-IPAR HÚS-VÉR SZTÁRJAI – HARMADIK RÉSZ

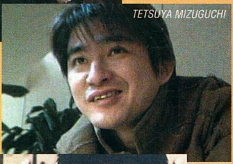

GUNPEI YOKOI

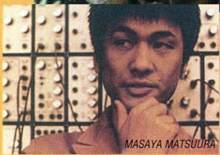

Shigeru Miyamoto


HIDEO KOJIMA

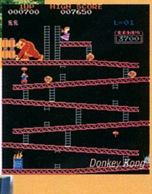

YU SUZUKI


YUJI NAKA


TETSUYA MIZUGUCHI


MASAYA MATSUURA


After Burner


Donkey Kong


G-Loc

Ahogy októberben ígértem, ebben a hónapban a japán sztárfejlesztők kerülnek terítékre, lássuk tehát őket – remélem sikerült a legnépszerűbbeket bepréselnem a szűk helyre:

GUNPEI YOKOI

A hét éve, 56 éves korában elhunyt Gunpei Yokoi neve valószínűleg nem túlságosan ismert a játékosok többsége számára, mivel az úriember nem annyira játéktervezőként, programozóként és producerként (bár e területeken is dolgozott), hanem inkább hardverfejlesztőként és feltalálóként tett le nagy dolgokat a játékipar virtuális asztalára. Yokoi Kyoto-ban egy gazdag család gyermekeként született, és ott is szerezte meg az elektromérnöki diplomáját, egész pontosan a Doshinsha egyetemen. Ezt követően 1965-ben munkát kapott egy régi, 1889-ben alapított, játékkártyákat gyártó helyi cégnél, egy bizonyos Nintendónál, ahol a kártyákat sorozatgyártó gépsor működéséért felelt. Négy évvel később a Nintendo akkori vezetője, Hiroshi Yamauchi, a cég alapítójának unokája elhatározta, hogy a vállalattal szerencsét próbál az akkor még kockázatos és gyerekcipőben járó elektronikus játékok piacán is.

Yokoi, a tehetséges és kreatív mérnök is a cég új játékdivíziójába került át, és már az első munkanapján megtervezte az *Ultrahand*et, ami 1970 karácsonyán 1.2 millió példányban kelt el. Ezt követően Yokoi még számos elektronikus és manuális játékszert tervezett a Nintendónak, ilyen volt többek között az *Ultra Machine*, az *Ultra Scope* és a *Love Tester* is, de az igazi áttörés akkor következett be, amikor megbízták egy videojáték megtervezésével, ő pedig a piacon levő játékoktól gyökeresen eltérő dologgal állt elő, az LCD képernyős, zsebben hordható Game & Watch technológiával. Az erre épülő játéksorozat aztán teljesen meghódította a világot, és naggyá tette a Nintendót, mellesleg Yokoi akkor találta ki a mai kontrollerek alapját képező szálkereszt irányítót is. Szintén ő volt az, aki a felvette a céghez a volt Sharpos Masayuki Uemourát, akivel közösen készítették el az első fénypisztoly témát, a *Beam Gun*t, amire számos játékot írtak. Yokoi vette fel a céghez Shigeru Miyamotot is, az első közös munkájuk gyümölcse pedig az 1981-ben megjelent *Donkey Kong* játékautomata volt. Yokoi emellett részt vett a főleg Uemura által tervezett, Japánban Family Computer (Famicom), nálunk Nintendo Entertainment System (NES) névre keresztelt, 1985-ben megjelent gép fejlesztésében is, majd 1989-ben Satoru Okada segítségével megalkotta élete főművét, az eredeti GameBoy-t. Ezeken túl Yokoi és az R&D1 nevű belső fejlesztőcsapata készítette el a NES-es *Metroid*ot, a szintén NES-es *Kid Icarus*-t és a GB-s *Super Mario Land*et is, számos további játékkal egyetemben.

Yokoi 1995-ben indult el a lejtőn, amikor megjelent a virtual reality mániát meglovagoló gépe, a 60 fős csapata által 3.5 évig fejlesztett Virtual Boy, ami aztán a Nintendo legnagyobb bukása lett, alig pártízezer példányban kelt el. 1996-ban még befejezte a GB kicsit feljavított változatát, a GameBoy Pocketet, majd saját céget alapított Koto Laboratory név alatt. Az új cége is gyártott külsősként a Nintendo számára pár dolgot, például a legsikeresebb Game & Watch játékok kulcstartó változatait, de ott Yokoi fő műve a WonderSwan volt. Sajnos Yokoi már nem érte meg az új gépe bemutatóját, tragikus balesetben halt meg: amikor koccant az autójával, kiszállt megvizsgálni a károkat, és egy száguldó autó elütötte. Emlékére az első WS játék a *Gunpey* címet kapta. Bár közismerten Miyamoto a Nintendo legnagyobb sztárja, kétségtelen tény, hogy a Nintendo Yokoi nélkül ma nem tartana ott, ahol tart, sőt az sem lehetetlen, hogy még mindig csak játékkártyákkal foglalkozna.

SHIGERU MIYAMOTO

A játékipar nagymesteréről, Shigeru Miyamotoról és rengeteg Mario témájú játékáról már írtam bővebben a cikksorozat keretében a 2002. decemberi Konzolban, itt tehát csak azért említem, mert furcsa lenne, ha pont ő hiányozna eme írásból. Miyamoto, aki a napokban tölti be az 52-edig életévét, egy Kyoto melletti szegény faluban, Sonebe-ben született. Mivel gyermekkorában még tévéjük sem volt, gazdag fantáziavilágot épített fel önmagában, emellett sokat rajzolt és kalandozott a falut körülvevő vadregényes erdőkben, mezőkön, romok között és barlangokban, mindez érezhetően rányomta bélyegét a játékaira is, leginkább talán a *Zelda* sorozatra, ami állítása szerint nagyrészt a *Legenda* című Ridley Scott film inspirációjára született. Tanulmányait 1974-ben a Kanazawa Művészeti egyetemen fejezte be, három évvel később pedig Yamauchi tanácsára Yokoi felvette a Nintendóhoz, ahol művészként kezdett dolgozni, és hamarosan bekerült a vezetőségbe is általános igazgatóként.

Az első Miyamoto által tervezett és meg is jelent produktum az 1981-ben piacra került *Donkey Kong* játékautomata volt, amit sokan minden platformjáték őseként aposztrofálnak. Ezt követően a mester sikert sikerre halmozott, ontotta a játékokat, és rengeteg felejthetetlen, jópofa karaktert kreált, továbbá számos forradalmi újítást és trendalapítást is köszönhet neki a játékipar, többek között az analóg irányítókart és a shoulder gombokat. A játékográfiája eszméletlenül hosszú, hiszen a Nintendo egyik igazgatójaként és fő játéktervezőjeként valamilyen szinten a cég minden fejlesztésében benne volt a keze az elmúlt 23 évben, és jelenleg is több vasat tart a tűzben. Rengeteg egyéb mellett neki köszönhetjük például a *Donkey Kong Junior*t, a *Donkey Kong 3*-mat, a *Donkey Kong Country 1-2-3*-mat, a *Mario Bros*-t, a *Super Mario Bros 1-2-3*-mat, a *Dr. Mario*-t, a *Super Mario World 1-2*-t, a *Super Mario 64*-et, a *Super Mario Kart*ot, a *Paper Mario*-t, a *Luigi's Mansion*t, a teljes *The Legend of Zelda* sorozatot, az *F-Zer*-ot, a *Pilotwings*-et, a *StarFox*-ot, a *Kirby's Adventure*-t, a *Metroid Prime*-ot, az *Animal Crossing*ot és a *Doshin the Giant*et is.

A legtöbb japán sztárfejlesztőhöz hasonlóan Miyamoto magánélete sincs igazán kiteregetve a nyilvánosság elé, és nem is túl színes. Ő nem próbálkozik űrhajózással, és tudtommal nem gyűjt olasz sportautókat sem, csak egyszerű, hétköznapi hobbikat űz: úszik, síel, gitározik és zongorázik. Egyszerű polgári életet él két gyermekével és feleségével, Yasukoval, aki régebben maga is Nintendo alkalmazott volt. Mellesleg Miyamoto volt az első, aki bekerült az Interaktív Művészetek és Tudományok Akadémiájának dicsőségcsarnokába, ami egy évente kiosztásra kerülő díjjal is együtt jár, minden évben csak egy neves játékfejlesztő kapja ezt meg, tekinthetjük tehát a dolgot egyfajta játékipari Oscar-díjnak is. Ezt 1998-ban ő kapta meg, 1999-ben Sid Meier, 2000-ben Hironobu Sakaguchi, 2001-ben John Carmack, 2002-ben Will Wright, 2003-ban Yu Suzuki, idén pedig Peter Molyneux.

HIDEO KOJIMA

Hideo Kojima 1963-ban született Tokió Setagaya negyedében, de már kiskorában átköltözött a családja Kobe-ba. Azt nem tudtam kideríteni, hogy milyen tanulmányokat végzett, mindenesetre imádja az amerikai filmeket, forgatókönyvírónak és filmrendezőnek készült, talán tanulta is a szakmát. Végül aztán mégsem lett belőle filmes, miközben be akart törni a filmszakmába, rákattant a NES-re, és rájött, hogy inkább játékokat akar tervezni, de filmesebb jellegűeket.

Ez után a játékiparban keresett állást, és 1986-ban talált is, a Konami alkalmazta őt, kezdetben az MSX gépre szakosodott divíziójában játéktervezőként, mellesleg ma már a mamutcég alelnöke. Első megjelent játéka, a *Metal Gear* (melynek hősét, Solid Snake-et Snake Plissken karaktere ihlette, játékmenetét pedig *A Nagy Szökés*) 1987-ben jött ki a gépre, eléggé eredeti volt, gyakorlatilag megteremtette a sunnyogós játékstílust, és igényes volt a kivitelezése is, azonban a Microsoft Japan gépe nem volt igazán elterjedt sem Japánban, sem Amerikában, így a játék kritikai és üzleti sikere elmaradt. A NES-es *Metal Gear* már nagyobb sikert könyvelhetett el magának, az azonban nem átirat volt, csak hasonló jellegű, gyengébb játék, ami Kojima közreműködése nélkül készült. Az alapjáték folytatása, a *Metal Gear 2: Solid Snake* 1990-ben jelent meg MSX-re, ezen is dolgozott Kojima, a szintén 1990-ben NES-re megjelent *Metal Gear: Snake's Revenge*-hez viszont semmi köze nem volt. Sok egyéb mellett a nevéhez fűződik még a sok részes és számtalan gépre megjelent, *Szárnyas Fejvadász* ihletésű *Snatcher* sorozat, a hasonlóképp több résszel több gépet meghódított, *Halálos Fegyver* ihletésű *Policenauts* sorozat és a nálunk valószínűleg teljesen ismeretlen, rengeteg résszel rengeteg gépre megjelent *Tokimeki Memorial Drama Series* csajozós sorozat is.

Közismert tény, hogy Kojima 1998-ban vált igazán sztárfejlesztővé, kvázi játékistenné, amikor a *Metal Gear* sorozatát egy új dimenzióba helyezte, és elkészítette a *Metal Gear Solid* széria azonos című első részét, kezdetben PS1-re. Ebben a 3D-s megjelenítésnek és a fejlett technológiának köszönhetően végre tényleg kiélhette filmrendezői hajlamait, a nagyon látványos, játszható, kissé *A Szikla* beütésű sunnyogós akciójátékban sok órányi jól megrendezett, játékmotorral lejátszott (tehát machinima) akciófilmet is kaptunk grátisz. A játék óriási siker lett világszerte, sokmillió példányban kelt el, idővel pedig bővült egy gyakorló küldeteslemezzel (*Metal Gear Solid VR Missions*), portolva lett más gépekre, készült belőle továbbfejlesztett átirat (*Metal Gear Solid: The Twin Snakes*), és megjelent speciális pakkban is (*Metal Gear Solid Integral*). Három évvel később Kojima megismételte a sikert a PS2-es Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty-vel, amiből szintén készült egy tréningküldetésekkel és egyebekkel megspékelt extra verzió, a *Metal Gear Solid 2: Substance*, amiből aztán született PC-s és X-es átirat is. A kettő között volt még egy lájtosabb, GBC-re megjelent 2D-s epizód is, ami Japánban *Metal Gear: Ghost Babel*, nálunk pedig egyszerűen Metal Gear Solid címmel jelent meg, most pedig már csak pár napot kell várnunk, hogy megjelenjen a sorozat legújabb része, a PS2-es *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, amit fél év múlva a PSP-s *Metal Gear Acid* is követni fog. Kojima a fentieken túl még időt szakított a *Zone of the Enders* sorozat beindítására, melyből két rész jelent meg PS2-re, egy PC-re és egy GBA-ra, továbbá a Boktai sorozatára is, melyből két epizód jött ki GBA-ra.

YU SUZUKI

A 46 éves, Iwate elöljáróságban született Yu Suzuki anti-Miyamotonak is tekinthető, hiszen ő a Nintendo egykori legnagyobb riválisának, a Segának a vezető játéktervezője és producere, mellesleg a játékai is jellemzően más jellegűek, sokkal gyorsabbak és lendületesebbek. A legtöbb japán sztárfejlesztőhöz hasonlóan ő

is egyetemet végzett, az Okayama Tudományi egyetemen szerzett elektromérnöki diplomát, majd 1983-ban a Segánál helyezkedett el producerként és programozóként (a japán sztárfejlesztők között nagyon kevés olyat találunk, aki nem művészként, hanem programozóként kezdte a pályáját), ma pedig már a Sega AM2 és CRI fejlesztőcsapatainak vezetője.

Suzuki legelső, motorverseny témájú játéka, a *Hang-On* 1985-ben jelent meg, és egy motor alakú játékautomata volt, mégsem volt igazán szimulátor, nem az élethűségre, sokkal inkább a hangulatra és a szórakozásra helyezte a hangsúlyt. Természetesen a további munkáinak többsége is a játékteremben debütált, hiszen a Sega sokáig a játéktermek legnagyobb ura volt, persze a legtöbb játék idővel azért portolva lett más gépekre is. A *Hang-On*t még ugyanabban az évben követte a hasonló motorra épülő, lövöldözős *Space Harrier*, 1986-ban pedig megjelent a szintén hasonló motorú, legendás *OutRun*, amit a *Hang-On* autós folytatásának is lehet tekinteni. Az 1987-es *After Burner* is sok tekintetben hasonlított a korábbi Suzuki játékokra, bár repülős-lövöldözős volt, és az 1989-es *Power Drift* is követte a hagyományokat, ami ismét egy *OutRun* jellegű autós anyag volt. Az 1990-es *G-Loc* és *R-360* páros is még ugyanazt az alapmotort használta, ezek az *After Burner* iskolát követték, bár ezek már egyre érdekesebb kinézetű automaták voltak, az *R-360* fülkéjében például már 360 fokban foroghattunk együtt az általunk irányított géppel. Suzuki 1992-ben végre szakított a viharvert játékmotorjával, és a *Virtua Racing* nevű Forma-1 szimulátorával meghódította a harmadik dimenziót is. Hasonló 3D motorra épült az egy évvel később megjelent *Virtua Fighter* is, ami valószínűleg a legelső teljesen háromdimenziós verekedős anyag volt, majd sorra jöttek a játék egyre fejlettebb és már textúrázott folytatásai, a *Virtua Fighter 2* 1994-ben, a *Virtua Fighter 3* 1996-ban és a *Virtua Fighter 3 Team Battle* szintén 1996-ben. Suzuki 1999-ben ismét visszatért az autós témához a *Ferrari F355 Challenge*dzsel, majd ugyanabban az évben befejezte az 5 évig készült mesterművét is, ami merőben eltért a korábbi, viszonylag leszűkített szabadságot biztosító munkáitól, ez volt a DC-s *Shenmue*, ami igazán sokkolta a játékos társadalmat, soha nem látott cselekvési szabadságot nyújtott számunkra, és szinte minden játékstílust ötvözött magában. A játék DC-s folytatására, a *Shenmue II*-re két évet kellett várnunk, ami egyébként még később megjelent X-re is. Suzuki a felsoroltakon túl még dolgozott jó néhány más játékon is, köztük a 2002-es *Virtua Fighter 4*-en és az idei *OutRun 2*-n, továbbá részt vesz a jövőre PC-re megjelenő *Shenmue Online* fejlesztésében is.

Suzukit a pörgős játéktermi játékok legnagyobb mesterének tartják, és ő is rengeteg szakmai díjat bezsebelt már pályafutása során, többek között – ahogy feljebb is írtam – ő is megkapta a „játékipar Oscart", a *Virtua Fighter* című játéka pedig bekerült az Amerikai Nemzeti Történelmi Múzeumba.

YUJI NAKA

Yuji Naka, akit ékezet nélkül gyakran csak Yuji Nakának, időnként pedig Yugi Nakának fordítanak, és akit egyesek Muuuu Yujinak, mások Y2-nek szólítanak, szintén Sega nagyágyú, ő a Sonic Team (korábban AM8 és Sega Consumer Department #3) fejlesztőcsapat feje, emellett az AM2 csapat igazgatótanácsában is ott ül, és Suzukihoz hasonlóan szintén programozóból vált öltönyössé, producerré, tervezővé és igazgatóvá. Sajnos Naka személyéről viszonylag keveset tudtam kideríteni, de ha minden igaz 1965-ben született, jelenleg az egész fejlesztőcsapatával együtt San Francisco-ban él, valamivel 1986 előtt csatlakozott a Segához, írt már NES emulátort, régebben dolgozott Sharp gépekre is, továbbá egy Porsche és egy Ferrari boldog tulajdonosa.

A legrégebbi hozzá kötődő játék, amit találtam, a *Spy vs. Spy*, ezt a nagy klasszikust ő portolta 1986-ban MS-re, 1988-ban pedig ő programozta a *Phantasy Star* első részét MS-re, szintúgy az 1989-es *Phantasy Star II*-t MD-re, aminek már a producere is ő volt. Naka volt az 1990-ben MD-re és később más gépekre megjelent *Sonic the Hedgedog* programozója és producere is (a karaktert Naoto Oshima tervezte, aki az óta megalapította az Artoon nevű cégét), így ő volt Sonic egyik atyja. Attól kezdve szinte minden Sonic játék fejlesztésében részt vett, a teljesség igénye nélkül ilyen volt a *Sonic the Hedgehog 2-3*, a *Sonic the Hedgehog: Spinball*, a *Sonic & Knuckles*, a *Sonic 3D Blast*, a *Sonic R*, *a Sonic Adventure 1-2* és a *Sonic Heroes* is – mellesleg Sega és Sonic információk is jelentek már meg a cikksorozatban, lásd a 2003. februári Konzolt. A Sonic-okon túl egyébként Naka nevéhez fűződik még a *Phantasy Star Online*, a *NiGHTS Into Dreams*, a *Christmas NiGHTS*, a *Burning Rangers*, a *Chu-Chu Rocket*, a *Billy Hatcher and the Giant Egg* és a *Samba De Amigo* is. A legújabb játék, amin Naka és csapata dolgozott, a pár napja megjelent EyeToy-os *Sega SuperStars*, és jelenleg is lázasan dolgoznak a PS2-es *Shining Force*-on, a jövőre talán PS2-re megjelenő *Phantasy Star Universe*-en, a jövő nyáron PC-re megjelenő *Phantasy Star Online: Blue Burst*ön, a napokban PS2-re megjelenő *Phantasy Star Trilogy*-n, az NDS-re valamikor megjelenő *Sonic*-on és a még szintén tudtommal dátum nélküli NDS-es *Puyo Popo*n is.

TETSUYA MIZUGUCHI

A Hokkaido elöljáróságbeli Sapporoban 1965-ben született Tetsuya Mizuguchi a fentiekhez képest még viszonylag zöldfülű fejlesztő, ráadásul az általa leginkább tolt ritmikus játékstílusban sem számít akkora pionírnak, mint Masaya Matsuura, mégis ő volt a Sega harmadik legnagyobb ásza, és nagyon eredeti, kellemes játékokat fabrikált eddig, így mindenképp említést érdemel. Ő a Nihon egyetemen szerzett művészeti diplomát, sajnos azonban annak ellenére, hogy a blogján elég alapos betekintést nyerünk a mindennapjaiba, azt nem sikerült kiderítenem, hogy milyen játékokon dolgozott a Sega előtti aktív éveiben 1988 és 1990 között. A Segához 1990-ben került, de az első években a cég vidámparkjába tervezett különféle dolgokat, csak 1994-ben került át a videojáték szekcióhoz.

Az első játéka a Segánál az 1995-ös *Sega Rally Championship* volt, hasonlóképp ő irányította az 1998-as *Sega Rally Championship 2* (vagy máshogy leolvasva *Sega Rally 2: Championship*, vagy csak *Sega Rally 2*) fejlesztését is, természetesen mindkét anyag a játékteremben debütált, majd idővel portolva lett más gépekre is. Mizuguchi dolgozott még ezeken túl is néhány hasonló motorral futó versenyjátékon, például a szintén 1995-ös *Manx TT: Super Bike*-on és az 1996-os *Sega Touring Car Championship*en. Az autós és motoros játékok után pedig a zenés és ritmikus anyagok felé fordult, 1999-ben elkészítette az egyszerű, de mégis roppant hangulatos, formabontó, retrofuturisztikus megjelenítésű *Space Channel 5*-ot (a játék hősnőjét, Ulalát a Deee-Lite banda énekesnőjéről, Lady Miss Kierről koppintotta, lett is per belőle), 2002-ben pedig a folytatását, a *Space Channel 5 Part 2*-t. A legkultikusabb, legművészibb és ugyanakkor a legszélsőségesebb fogadtatású játéka, a Marshall McLuhan és Wassily Kandinsky által inspirált *Rez* pedig a két *Space Channel 5* között jelent meg 2001-ben – az absztrakt, forradalmi zenés-lövöldözős játékért rengetegen megőrülnek (beleértve e sorok íróját is), sokan ugyanakkor sikítva menekülnek előle.

Tavaly, amikor a Sega már óriási anyagi gondban volt, megingott Suzuki, Naka és Mizuguchi széke is. A költségkímélő csoportösszevonások során Mizuguchi fejlesztőcsapatát, a United Game Artists-ot megszűntették és beolvasztották a Sonic Teambe, ami Mizuguchi számára nagyon megalázó volt, így egy éve el is hagyta a céget. A Sega és Sammy fúzió óta egyébként gyakran felröppennek hírek arról, hogy talán Suzuki és Naka is veszi a kalapját, mindenesetre, ha jól tudom, ők még a feljebb említett pozíciókban vannak. Mizuguchi természetesen nem adta fel a játékipart, új céget alapított Q Entertainment néven, és kicsiben kezdte újra, PSP-re kezdett el fejleszteni egy *Lumines* című, *Tetris*-hez hasonló logikai játékot, ami a képekből ítélve meglehetősen gyenge valami lesz.

MASAYA MATSUURA

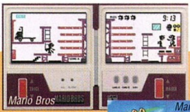
Az Osakában 1961-ben született Masaya „Dr. Ochanomizu" Matsuura eredetileg zenész, DJ és popsztár volt, a Ritsumeikan Egyetem elvégzése után – ahol ipari szociológiából diplomázott – 1983-ban megalapította a PSY'S nevű, kéttagú bandáját, melynek első albuma két évvel később jelent meg. Az együttes eléggé sikeres és határozottan Yazoo hangzású volt, egy Tetsuwan Chaka művésznevű énekesnőre és teljesen elektronikus zenére épült, 10 lemezt adott ki az évek során, és az első japán multimédiás CD is a bandáé volt 1993-ban, ami Multimedia Grand Prix díjat is nyert. Matsuura emellett különféle zenei programokat is irkált és adogatott ki Mac-re, ilyen volt például a *Tunin' Glue*, és szintén 1993-ban feleségével, Kirivel, egy tehetséges és elismert grafikusművésszel megalapította a NanaOn-sha nevű játékfejlesztő cégét is.

Matsuura kis cégének első játéka az 1996-ban megjelent *PaRappa the Rapper* volt, aminek karaktereit és grafikáját egy híres illusztrátor, Rodney Alan Greenblat készítette, és ami PS1-re jött ki, mellesleg a PSY'S is ebben az évben oszlott fel. A rappelős-csajozós-kutyás játék óriási siker lett, szinte minden díjat besöpört, és 18 játékmagazin is az év játékának választotta – nem csoda persze, hiszen megteremtette a ritmikus játékstílust, és bár minimalista volt játékmenetre és megjelenítésre is (amolyan kartonlap figurákat mozgatott a képernyőn), mégis magával ragadott mindenkit. A játék kvázi folytatása, a lánybandás-gitározós-macskás *Um Jammer Lammy* három évvel később debütált szintén PS1-en, majd ugyanabban az évben ugyanarra a gépre megjelent még az überminimalista, vonalvektoros, audio CD-ből egyedi pályákat generáló *Vib-Ribbon* is. Imádom azt a játékot, egyike azon kevés anyagoknak, amiket bármikor be lehet lökni a gépbe 3-4 percre, emiatt máig is sokat pörög nálam. 2000-ben Matsuura egy kis kitérőt tett a Sony gépéről, és elkészítette WSC-re a *Rhyme Rider Keroricant*, amiről nem sokat tudok, de szintén valami zenés lehetett, 2001-ben pedig már PS2-re jött ki a PaRappa legújabb epizódja, a *PaRappa The Rapper 2*. Matsuura következő, szintén PS2-es játéka, a *Mojib-Ribbon* állítólag ismét eléggé ötletes és rendhagyó volt, sajnos ehhez sem volt szerencsém, mindenesetre ahogy kivettem, a játékban egy figura japán írásjelekkel különféle verses meséket irkál a képernyőre, nekünk pedig még a tinta lefolyása előtt le kell ezeket másolnunk, vagy valami ilyesmi, értelemszerűen ez soha nem jelenik meg nálunk, már a működéséből adódóan is lokalizálhatatlan. Az eddigi utolsó Matsuura játék pedig az idén megjelent, szintén PS2-es *Vib-Ripple*, ez is még csak Japánban kapható, és ezt sem láttam még, mindenesetre ahogy a cikkekből kivettem, ebben egy adott kép (mi is fényképezhetünk sajátot az EyeToy-jal) meghatározott színeire kell ugrálnunk a *Vib-Ribbon*ból megismert nyuszival, így kell eltűntetnünk a képet. Mellesleg a NanaOn-sha számos egyéb extrát is piacra dobott, a leggyengébb cuccoknak a fizetős screensaverek tűnnek (*PaRappa On Screen* és *PaRappa The Rapper 2 Desktop Accessories*), aztán szinte minden játékhoz kiadtak egy-két audio CD-t is (*Make It Sweet!, I Scream!, Um Jammer Lammy Original Sound Track, PaRappa The Party Mix, PaRappa The Rapper 2 Original Sound Track* és *Vib-Ripple & Vib-Ribbon Original Soundtrack*), továbbá piacra dobtak még egy 3D szemüveges mesekönyvet is (*Vib-Rihon*).

Matsuura egyébként nemcsak a ritmikus játékok pápája, de a békés, minden korosztálynak szóló játékok egyik legnagyobb szószólója is, alkotásaiban elutasítja az erőszak és a kirekesztés minden formáját, és erre próbálja tanítani a játékosokat is, a többi fejlesztőt pedig a példája követésére. Dicséretes próbálkozás, persze szélmalomharc.

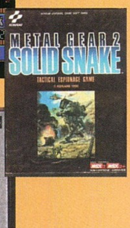
Ennyi fért tehát az e havi cikkbe, tudom, kimaradt még néhány japán játékguru, ahogy az előző részekből is sok nagy ember hiányzott, sorozatunk decemberben megjelenő befejező részében megpróbálom majd betömni a réseket, amennyire a két oldalból telik.

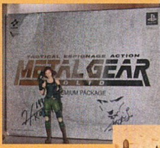
Credo

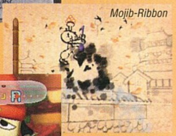

Mario Bros


Mario Sunshine

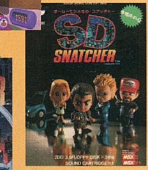

Metal Gear






Mojib-Ribbon


PaRappa the Rapper






Sonic the Hedgehog


Space Channel 5


Super Mario World


Tokimeki Memorial Drama Series


Vib-Ripple

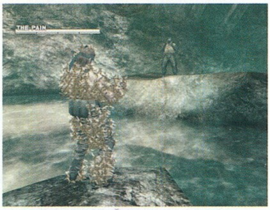

Virtua Fighter 4



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (KONAMI) (PS2)







Mikor a sokak által csak Mesterként emlegetett Hideo Kojima jegyezte **MGS3** játszható verziója megérkezett a szerkesztőségbe, a tesztelők szinte egy emberként sóhajtottak fel. Végre… végre saját magunk is megnézhetjük működés közben a legendás sorozat legújabb epizódját. Mivel az utóbbi hónapokban megnyertem magamnak az Előétel rovatunkat, ismét én vagyok abban a szerencsés helyzetben, hogy informálhassalak benneteket a tapasztaltakról. Egy közel tíz perces intro indítja a cselekményt. A magasban egy katonai repülő, utasa nem más, mint a hidegvérű Snake, aki halálugráshoz hasonlóan veti le magát a mélybe. A kamera rázkódik, a fák ágai a férfi testének csapódnak, majd hátitáskája is fennakad a lombkoronák között. Hősünk mellett azonban ott a szerencse is, hiszen nem sokkal egy szakadék előtt sikerül landolnia. Pár lépésnyi távolság választja el a biztos (bár nála ezt soha nem lehet tudni) haláltól. Hirtelen vagy öt-hét másodperces kimerevített kép következik, amit a hagyomány szerinti bő lére eresztett társalgás vált fel… Utána végre azt teszek, amit akarok. Futkározom a térdig érő fűben, ami szálanként van megrajzolva és lépteim alatt úgy hajlik meg, ahogy azt az életben is tapasztalhatjuk. A nap átsüt a fák között, ezzel kiváló fény és árnyék játékot hozva létre kalandozásom során. Valóban tetszetős, ahogy a lombkoronák törte napsugarak megvilágítják a pálya bizonyos részeit. A susnyásban kígyó tekereg, elsuhanok mellette, nem vesz észre… mikor meg már egy fára mászom éppen, késő is lenne számára. Természetesen nem lehet bármelyik fát megmászni. Ezen hagytam el a csomagom. Lekapom az ágakról, belekukkantva csodálkozva veszem észre, hogy fegyverek és tárgyak micsoda bőséges választéka lapul benne. Altató pisztoly, normál revolver (na nem az Ocelot), sörétes puska, távcsöves, messzelátó, cigi, lehallgató, satöbbi. Nem száz százalék, de gondolom, ezek a teljes verzióban nem kaphatók meg egyből, így különösen élvezem a birtoklásukat. Arrébb sétálok, gombát szedek, vagy kígyót ölök. Gyönyörködöm a természetben. Megtalálom az előzetesekben már látott darázsfészket, gyorsan odapörkölök. Eredmény: lezuhan és az összes szorgos kis méhecske a nyakamban van egy pillanat múlva. Rémülten futok, meg sem állok, míg le nem hagytam mindet. A mocsárban krokodilok fogadnak, amik farkuk csapkodásával simán ledöntenek a lábamról. Kis mészárlás következik. :) Az ingoványban elmerülök, mikor a túlparton végre kikecmergek belőle, deréktól lefelé tiszta sár a ruhám. A következőkben egy kis sárga béka egyszerű életének mindennapjait figyelem szorgalmasan. Szökdécsel, nézelődik. Martinnal édesdeden mosolygunk, ahogy az apróság odébb ugrálgat... Ám ekkor ellenség kerül elém! A távcsövessel leszedek kettőt, majd egy fára felkapaszkodva eliminálok még egyet. Valamire azonban nem figyeltem, így jön a riadó. Csapatokban jön a támadás… Sokkal tovább nem jutok, mert kábé tíz percet engedélyez a gép kipróbálás céljából.

A tapasztalataim többnyire pozitívak. Snake harmadik eljövetele ismételten jó lesz. Ugyan vicces volt, ahogy Martin megcsapkodott késsel egy katonát, aki még két társának nekirepült ennek következtében, majd mindhárman elhaláloztak… ugyan nekem nem nagyon tetszik, hogy a halott kígyók, krokodilok csak úgy elporladnak… ugyan kissé sok az a kimerevedés az összekötő párbeszédek alatt. Mégsem ezeket veszem fő támpontnak. Hiszen felsőkategóriás a vizuális megjelenítés és felsőkategóriás a hangulat. Kúszunk, mászunk, lapulunk a dús aljnövényzetben, miközben ellenfelek tucatjai keresnek minket. Tipikusan MGS minőség, az irányítás pedig a megszokott formulákon alapszik. Ugyan az első tiszteletkörök alkalmából nem hagytam el úgy az állam, mint a Killzone esetében… ugyan a grafika szépségei ellenére sem olyan király, mint a DMC3-nál… mégis azt kell mondjam, hogy az egyik legrangosabb esemény lesz a megjelenése a PS2 tulajok életében.













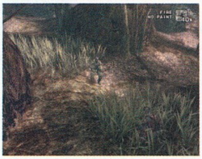




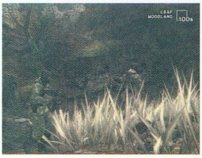




















DEVIL MAY CRY 3 (CAPCOM) (PS2)







A **DMC** első része egyértelműen a PS2 egyik legismertebb és legkedveltebb játéka. Dante... a főhős milliók szívét ejtette rabul (főleg a lánykákét) laza, pózer kiállásával és dumáival. A folytatás már nem volt ennyire népszerű. Gyengébb kivitelezés, feleslegesen erőltetett újítások jellemezték. Mondjuk nekem az is tetszett valamennyire. Ám a hamarosan érkező harmadik rész előzetes lemezére támaszkodva azt tudom mondani, a Capcom most kiköszörüli a csorbát. Már a bevezető is olyan szinten ütős, hogy miután lement, ismételten megtekintettem, majd újra és újra. Kábé ötször futottam végig rajta, hogy egyetlen mondatról, jelenetről se maradjak le, miközben a szám is tátva maradt. Kicsit extrém metálra emlékeztető zene mellett Dante és valami új szereplő (egy kicsit fiús lány) aprítja a népet, valamint a fél képernyőt betöltő pályavégi szörnyeket, mialatt némi modernebb irányzattal dúsított, ám mégis ódon hangulattal megáldott helyszíneken szaladgálnak. Azután hirtelen elcsendesedik a muzsika és valami földöntúli ének úszik be helyette... olyan, mint az Orphanage zenekar énekesnőjének gótikus dallamai. Dialógusok keverednek az angyali hanggal, aztán az egészhez újra beszáll az extrém metálos zene, ahogy meglátjuk a gonosz új arcait és a megnyitott kaput, ami a démonok világát köti össze a valósággal.

Valami eszméletlen a bemutató! A szereplők, a helyszínek, a hangulat, a muzsika... A játékot elindítva realizálódik bennem az a gondolat, ami már a demot végignézve is motoszkált a fejemben: a DMC legújabb fejezete gyönyörű! Egyre többet mutat meg magából a Sony masinája a szorgos kezek munkája által. Az új DMC tökéletesen beleillik a képbe, amit a közeljövőben kiadott rangosabb nevek mutatnak. Tökéletesen kidolgozott irodában kezdek. Szanaszét vagdosom a semmiből megjelenő kaszás démonokat, miközben gyűjtögetem a már jól ismert piros köveket, illetve lecsökkent életerőnél bepuszilok pár zöldet is a gyors gyógyulás reményében. Dante félmeztelenül feszít a rohamozó szörnyek között (plusz párezer női rajongó), megpörgeti kardját, ha úgy akarom, akár el is hajítja egy-egy ellenfelébe. Két irányba ugyan már nem tud tüzelni a megszokott pisztolyokkal, de a célzás így is precíz és pontos a befogásos módszerrel. Kilépek az elhagyatott, romos sikátorokba. Egy iskolabusz és egy taxi mutatja egyedül, hogy errefelé valaha élet is volt. Élőhalott jellegű teremtmény közeleg szenvedés hangjait hallatva... óriási, tüzes golyót cipelve a hátán, amit hirtelen földhöz csap, hogy a robbanás ereje mindenki ledöntsön a lábáról, aki a közelben tartózkodott. Valamivel arrébb behatolok az éjszakai bár lepusztult táncasztalához. Három fehér leples kaszás néz velem farkasszemet, majd egyszerre vicsorognak felém, és támadásba lendülnek (azt a jelenetet, atyaúristen). Nemsokára felugrálgatok a háztetőre, hogy beszedjem a piros kis ajándékokat, aztán eljutok a hatalmas csarnokban várakozó első főellenfélhez. A Cerberus felébred évszázados álmából. Kicsit fagyos a hangulat, amit nem tesz jobbá Dante „Fido, ide gyere!" jellegű beszólogatása sem. ;)

A preview végkövetkeztetése? Gyönyörű, jól kezelhető, hangulatos... ráadásul visszatértek az első rész jellemzői, amik a DMC-t annyira sikeressé tették. Amennyiben ezek a tulajdonságok meglesznek a végleges verzióban is, a DMC 3 a legjobban fogyó programok egyike lesz a Fekete Ördögön. Fantasztikus kalandnak ígérkezik, én mindenképpen benevezek majd egy menetre. :) (Ha valakinek sikerül beszereznie valahonnan a főcímzenét, akkor az dobjon egy mail-t a címemre, mert nagyon kellene...)

NANOBREAKER (KONAMI) (PS2)









Erről a címről már olvashattunk korábban Liquid egyik beszámolójában. Ha jól rémlik, akkor a Castlevania alkotói készítették, és ez meg is látszik a játékon. Tulajdonképpen olyan az egész, mintha a Castlevania jövőbeli változata lenne. A Konami minőséget nyújtó CG animáció eléggé értelmetlennek tűnik. A fehér ruhás főhős összecsap a vörösbe öltözött főgonosszal. Karjaik neonos fénnyel izzanak a küzdelem során, minek végén a főszereplő két darabra szelve zuhan a mélybe. Megmondom őszintén, nem hatott meg a bevezető. Maga a program már annál inkább. A videóból már ismerős arccal kell lefutnunk pár képernyőt az erősen lerombolt jövőbeli városban, miközben gépesített szörnyek ostromolnak minket. A kardunkat használhatjuk két verzióban a sima kaszabolásra is, de akár ostorként is funkcionál az eszköz, ha valakit közel szeretnénk húzni magunkhoz. Ezen kívül a begyűjtött piros pontocskákkal varázsolgathatunk is, amennyiben az életerőnk alatti kék csík telítve van. A befogós módszer jelen esetben is működik, avagy ennek használatával keveset bénázunk, csapásaink valóban a szörnyeket érik. A későbbiekben jönnek még repkedő kis valamik, de a lényeg a kikötőben lévő hatalmas (majdnem az egész képernyőt betölti) lény a hat csápjával. Tűzet fúj, lézert lő, csápjaival csapkod. Eleinte gyorsan kivégzett, de rájöttem, hogy ha a buksiját ütögetem, időnként szétnyílik a mellkasán látható csontpajzs, és akkor lehet sebezni a szívét is. Így már nem volt ellenfél. Azonban halála után sajna csak a „2005-ben megjelenik" szöveg vált láthatóvá... avagy ezt az egy pályát tartalmazza a bemutató.

Hogy milyennek ígérkezik? Kellemesnek. Aki kedveli a Castlevania sorozatot, vagy a DMC jellegű gyilkolászást, annak be fog jönni. A némi ködösítéssel együtt is nagyon szép és részletes grafika (az árnyékok is marha jól néznek ki), valamint rengeteg vér. Szó szerint fröcsög mindenfelé a paradicsomlé. Ellenfeleink karját lecsaphatjuk, aminek nyomában vagy két-három liter piros nedű csordogál a talajra. Egy-egy nagyobb csata után a fél utca vörösre lett festve. Általánosságban minden korrektnek tűnik, mindössze két zavaró tényezőt találtam. Az egyik az, hogy amikor öt-hat karakter összejön a képernyőn, akkor tapasztalható némi szaggatás. A másik pedig az, hogy lazán végigfuthatunk a pályarészeken harc nélkül is. Felszedjük a különleges képességeink csíkját töltő gyémántot és a gyógyító csomagot, majd beugrunk főellenséget gyalázni. Kábé ennyi a játék, ha rájövünk a titkára. Mondjuk emberünk hajlamos valami kékesen világító szárnyat is növeszteni, ha nagyon bekattan, de az előzetes alapján még nem jöttem rá, hogy ez mennyiben változtatja meg sorsunkat. A program főbb jellemzői: szép, hangulatos, pergős. A zenék átlagosak, nem igazán kaptam fel a fejemet egyszer sem a dallamok miatt. A rengeteg vér ugyan pozitív, de egyelőre még bármi kisülhet a dologból. Jövőre majd meglátjuk...

THE URBZ: SIMS IN THE CITY (EA) (PS2, X, GC, GBA)









Én kedvelem a Sims sorozatot. Éppen ezért örültem is annak, hogy az **Urbz** címéből adódóan a nagyvárosokba viszi el hétköznapi életeiket élő hőseinket. Miután kezemben volt az előzetes verzió, azt kell mondjam, nem is akárhogyan teszi ezt. Hasonlatosan a sima Sims játékhoz, itt is kreálnunk kell egy karaktert a kezdetekkor. Alak, haj, szem, orr, fül, száj, satöbbi. Ezeken kívül még azt is megválogathatjuk, hogy milyen környéken szeretnénk élni. Természetesen az életünk is alkalmazkodni fog a helyi adottságokhoz, így érdemes jól megfontolni, hogy punkok/rockerek között akarunk e csövezni a metrónál, vagy rapes arcokkal szeretnénk lógni, vagy esetleg inkább a gazdagok életébe kukkantanánk bele. Hamarosan kikerülünk tehát a nagybetűs életbe. Van egy bérlakásunk, meg pár bútorunk. Telefonunkban van minden fontos információ. Cél: pénzt szerezni, tiszteletet kivívni magunknak a bennszülöttek körében. Érdemes tehát kitenni a lábunkat otthonról és megtekinteni, hogy mihez foghatunk hozzá. Ahogy azt lehet sejteni, az adott élőhelyi társadalmi réteghez megfelelő a környék is. A punkok esetében az aluljáróban találjuk magunkat, ahogy a Moszkva téren kolduló szakadtakhoz hasonló alakok lődörögnek, mialatt mi a nyilvános klotyóban próbáljuk elvégezni a dolgunkat. Vásárolhatunk az automatákból, inzultálhatunk másokat, vagy nyomathatjuk a többiekkel a kőkemény metálzenét. Amennyiben a gazdagabb réteget választod? Egy felhőkarcoló csodálatos tetőterén találod magad. Szökőkút csobogtatja hűs vízét magából (meg is fürödhetsz, vagy csak nézheted), te pedig beállhatsz akár modellnek is. Aranyozott budi, csillogás és villogás. Mi kell még? Itt még a pasik is rózsaillatút sz... ;) Nézzük az eddig tapasztaltakat. A munkák elég jópofák. Most már nem csak elmész, azután egyszer csak hazaérsz, hanem át is élheted a melókat, jópofa formában. A megadott gombkombinációkat kell időre lenyomni, és így szerelhetsz motorokat, vagy pózolhatsz a kamerák előtt. Szerintem aranyos. Talán tévedek, de nekem úgy tűnt, hogy valamivel lassabban megy az idő, tehát nem kell úgy kapkodni, mint a Sims-ben. Ami még hatalmas jó pont: ketten is játszhatunk, méghozzá kooperatív módban, osztott képernyőn. Ez mennyire poén? Mindketten eljárunk dolgozni, lenyúljuk a másik nőjét/pasiját, összeverekedünk, vagy összejövünk, és békében éljük életünket. Váááá!!! :) Imádom ezt a játékot. :) Mindenki mindenkivel... A program elméletileg az Eyetoy kameráját is használja, de ezt még nem sikerült kipróbálnom. Egyetlen negatívumként a sokszor durva szaggatást említeném (főleg a felhőkarcoló bemutatásakor). Abba felesleges még belekötni, hogy mondjuk karakterem nadrágban van (és az van kisatírozva) pisiléskor... Majd ha a véglegesben is benne lesz, akkor anyázunk. Egyébként le a kalappal. Úgy látom, ismételten nem fognak páran felállni a tévé elől huzamosabb ideig. Szerezz egy életet!! :)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

A KÖVETKEZŐ KONZOLGENERÁCIÓ

ELŐSZÓ

Következő generáció. A kifejezés meglehetősen tág fogalomkört takar még akkor is, ha csak a videojátékok világára gondolunk. Rengeteg konzol látott már napvilágot a Magnavox Odyssey óta: típusok, gyártók jönnek-mennek, emelkednek magasra és tűnnek el a süllyesztőben.

A '80-as évek elején formálódott profilok közül változatlan formában ma már csak a Nintendo állja a sarat. Igaz, akadnak riválisok: a jelenlegi háborút a **Sony** és a **Microsoft** harcosai is vívják, igazi győztest azonban senki sem hirdethet. Csak te – Kedves Olvasóm –, csak te dönthetsz, de ítéletet csak a jövőre vonatkozóan hozhatsz. Hogy enyhítsünk a káoszon, amely jelenleg a konzolóriások távlati terveit jellemzi, az 576 Konzol kommandója összeállított egy helyzetfeltáró elemzést arról, mi is rejtőzhet a Microsoft és Sony ajándékkosarában. (A Nintendo Revolutionje olyannyira a titkok homályába burkolódzik, hogy igazi konkrétumok hiányában csak a másik két gyártóval foglalkozunk.)

XBOX 2

Kezdjük talán a legifjabbik résztvevő körüli kutakodással: a redmondi óriáscég kemény fába vágta a fejszéjét, mikor arra az elhatározásra jutott, hogy ő is beszáll a konzolbizniszbe. A szakma nevetett rajta, sokan kritizálták döntése miatt, de ez mit sem változtat a tényeken: az Xbox a kezdeti nehézségek ellenére rendkívül sikeres, még ha ezt a japán eladási adatok nem is tükrözik. Nem volt kérdéses tehát, hogy a hosszú távú gondolkodás következő állomása egy újabb konzol képében szülessen meg.





Talán az Xbox 2 az a masina, melyről a legtöbbet hallani manapság. A Microsoft szereti forrón tartani a vasat, így nem meglepő, ha gyakran jelennek meg aprócska megjegyzések a médiában az új konzolt illetően. Az állítások hitelessége mellett nehéz állást foglalni, azonban vannak olyan tények, melyeket már szinte biztosra vehetünk. Csokorba szedve osztjuk meg veletek a jelenleg rendelkezésre álló információkat, kezdjük is a hardveregységgel.

A tajvani (TSMC) biztos pozíciót birtokol a tervezésben, ugyanis az Xbox 2-be szánt grafikus egységért felelős kanadai ATi itt kezdi meg 2005 tavaszától az R500-as kódnévre hallgató GPU-jainak sorozatgyártását. A Digitimes értesülései szerint a 90nm-es technológiát használó chip hasonló teljesítményt nyújt, mint a jövőre megjelenő R520-as jelzésű PC-s videokártyába szánt modellek, azonban az egységes rendszernek köszönhetően bőven túlszárnyalja majd azokat. A chip kompatibilis lesz az evolúciós útját folytató DirectX 10-el, tehát annak minden újítását elhozza a játékosok nagy örömére. A központi processzor nem házon belüli fejlesztés, hanem az IBM által készített darab, mely egyes szaklapok szerint az Apple PowerMac G5 modellekben levő Power PC 976-os architektúra továbbgondolása: Ez a tény összekapcsolható a Microsoft azon kijelentésével, mely így szólt: „Igen, PowerPC alapú konzolt készítünk". A többszálú utasítás-végrehajtásra képes, három különálló magból álló CPU együttes 3.5 GHz körüli órajellel, 65nm-es csíkszélességgel készül, melynek segítségével az Xbox 2 több, mint 21 milliárd műveletet lesz képes egyetlen másodperc alatt elvégezni.

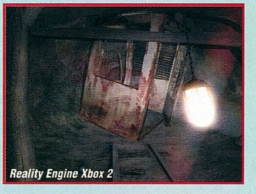
Memória tekintetében nem eldöntött, hogy fél GB-ot, vagy csupán 256 MB-ot tartalmaz majd, egy tény azonban már biztos: a CPU és GPU nem kap külön tárolókapacitást, a két komponens együttesen használja majd a rendszermemóriát. Alaplapját a PC-s berkekben ismert Silicon Integrated Systems (SiS) fogja gyártani. Általánosságban elmondható, hogy a Microsoft nem kész megoldásokból, hanem csupán technológiai licencelésekből építkezik, a gép tervezését a redmondi cég és fizetett külsős mérnökök végzik. Adathordozóként egy 12x-es DVD-vel számolhatunk, az adattárolást tekintve azonban nem tisztázott a helyzet. A Microsoft ugyanis erősen vacillál a flash alapú és a merevlemezes megoldás között, mint mondja: „A HDD elhagyásával jelentősen csökkenthetnénk a gyártási költségeket, ugyanakkor elesnénk a nagyobb tárolókapacitástól." A kompakt memória alapú megoldással kapcsolatosan korábban már nyilvánosságra került, hogy az izraeli M-Systems Disk Pioneers Ltd. kapta meg a felkérést a tervezet műszaki kidolgozására. Dov Moran, a cég igazgatója egy helyi lapnak adott interjújában elmondta: a Microsoft már döntött: az M-Systems megoldását tartja életképes verziónak.

A TeamBox kommandója által begyűjtött adatokból leszűrhető, hogy a kontroller típusa marad ugyanaz, csupán apróbb módosításokat kívánnak alkalmazni rajta: pl. a fekete-fehér gombok váll/flipper funkcióikat töltenek be az ergonómiailag is átműtött irányítókon. A gép dizájnját tekintve rengeteg a találgatás, hivatalos álláspont nincs – maximum annyi, hogy biztosan kisebb és könnyebb lesz, mint az elöd. Internetes robotmajmunk összevadászta az állítólagosan MS-től leakelt (összevázolt) koncepciótervet, érdemes végigsiklani rajtuk!

A legnagyobb kérdés már szoftverek szemszögéből keresendő: vajon kompatibilis lesz-e az Xbox 2 a korábbi modellel? Nos, erre jelenleg vajmi kevés az esély. Próbálkoznak a szoftveres emulációval, de az eltérő architektúra miatt ez komoly ellenállásba ütközik. Ha mégis képesek megtalálni a módszert, még mindig


Reality Engine Xbox 2


Reality Engine Xbox 2


Reality Engine Xbox 2

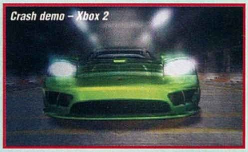

Reality Engine Xbox 2


Reality Engine Xbox 2

ott vannak a licencelési problémák, melyekkel a korábbi gyártók dobálóznak, így e téren komoly problémákkal küzd a Microsoft.

A jelenlegi generációra fejlesztők között rengetegen licencelték már az Xbox 2 SDK-kat, így többfrontos játékos támadás várható a konzol eljövetelekor. Hogy ez mikor következik be, arról Steve Ballmer, az MS vezérigazgatója beszélt egy találkozón: a hivatalos álláspont az volt, hogy 2005-ben biztosan NEM lesz folytatás, de erre – ilyen a sors – azóta rá is cáfoltak rendesen. A redmondi cég politikája a gyorsaság: mindenképp a konkurencia előtt akarnak megjelenni, így valamikor 2005 végére, 2006 elejére várható a megjelenés. A bejelentés viszont korábban, már a jövő év január 5-én megrendezett GDC-n is megtörténhet – írja a szaksajtó.

Naponta írhatnánk arról, mennyien vágnak bele a nextgen fejlesztésekbe: a nagyobb kiadók (Activision, Eidos, EA, Lucasarts, PlayLogic, Tec-


Crash demo – Xbox 2


Crash demo – Xbox 2


Crash demo – Xbox 2

mo, Namco) falai közt lázas munka folyik az Xbox 2 felhozatalt elősegítendően. A Midway az új Mortal Kombattal, PlayLogic a Project Delta nevezetű FPS-el támad, de akadnak, akik több programot is készítenek egyidejűleg az új konzolra: míg a Tecmo a Ninja Gaiden folytatásán és a DOA4-en munkálkodik, addig pl. a RARE stúdiójában cseperedésnek indult egy új Killer Instinct, egy Perfect Dark, valamint egy titokzatos platformer is. A Digital Anvil (ők követték el a Brute Force-ot) szintén Xbox 2-re fejleszt, akárcsak az EA, aki egyelőre meglepő módon csak az SSX4-el jeleskedik a listán. De folytathatnánk a sort a KOTOR 3-mal, vagy elnézhetünk a Square-Enix főhadiszállására is: ha nem a gépeken, de a fejekben már mindenhol elgondolkoztak a jövő Xbox játékaival kapcsolatosan.

Folyamatosan bővül az Xbox Live szolgáltatás is: Gates apó talán erre a legbüszkébb, különösképp az Xbox TV és Spectator módozatokra, melyből utóbbi melynek segítségével rengeteg érdeklődő követheti majd figyelemmel két (vagy több) játékos küzdelmét.

A Microsoft játékokért felelős általános igazgatója, Dean Lester a jövőbeli tervekről is beszélt: az XNA-nek (a GDC-n (Játékfejlesztők konferenciája) bemutatott, rengeteg komponenst (Visual Studio, HLSL, DirectX) integráló rendszer, mely arra hivatott, hogy megkönnyítse és leegyszerűsítse a fejlesztéseket.) köszönhetően a leendő Windows Longhorn oprendszer gond nélkül fogadja magába az Xbox 2 perifériákat. A kettesszámú Xdobozhoz vásárolt kontroller vagy kormány alapból használható lesz PC-n is, mi több, a Longhorn lehetőséget biztosít az Xbox-Live-hoz való csatlakozásra. Az XNA szoftveres szempontból is közelíti egymáshoz a két platformot: a fejlesztőknek nem jelent pluszmunkát a kétféle verzió elkészítése, a PC / Xbox 2 munkálatok egymással párhuzamosan folyhatnak majd.

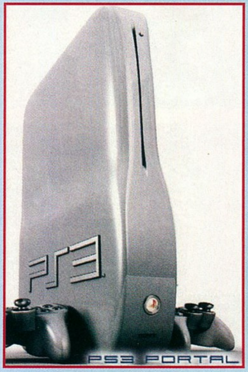
Természetesen nem csak játékok, hanem azok alapjául szolgáló grafikai motorok is készülnek: ilyen pl. az


Unreal 3 engine Xbox 2

Artifical Studios Reality Engine-je, melyet újgenerációs programok alapjául szánnak. A tapasztalt rókákból verbuválódott csapat által készített kód az Unreal 3 szintjén létezik majd és fő feladata a fotórealizmus megteremtése lesz.

PLAYSTATION 3

A Microsoft fő riválisa, a Sony Playstationjének harmadik generációjával foglalkozik. Ennek a konzolnak a pontos jellemzői még nem bontakoztak ki a távoli homályból: a Sony Computer Entertainment nem bocsátkozott felelőtlen kijelentésekbe, a gép technikai adatairól is csak nagyvonalakban lehetett hallani. A legtöbb visszhangot a „Cell" kódnevű CPU fejlesztése keltette, melyben a Sony, az IBM és a Toshiba trió érdekelt. A fentebb nevezett „Mag" mindent felülmúló multimédiás képességekkel lesz felvértezve, a nagy számítási teljesítménye következtében más híradástechnikai és szórakoztató elektronikai eszközben is felbukkan majd. A jelenlegi helyzetet tükrözi, hogy 10 hónap múlva a Toshiba gyára már teljes fokon üzemel majd, így első körben 10 millió processzor körüli mennyiség legyártását tervezik. A japán déli részén felhúzott gyáregységből majdan potyogó processzorok köré a legújabb adattárolási technológia, a Blue-Ray lemezek társulnak, jelentették be egy tokiói rendezvényen. A Blue-Ray (BD-ROM) a jelenlegi DVD továbbfejlesztett formája, kb. 4x annyi adatot képes tárolni, mint egy hagyományos kétrétegű (9GB) DVD lemez. A nagyobb tárolókapacitás lehetővé teszi, hogy a lemezeken HDTV felbontású filmeket tároljanak – a PS3 ezek lejátszására is képes lesz. A Sony kutatólaboratóriumaiban éppen most dolgoznak egy „Single Optical Pick-Up" meghajtón – ez a BD-ROM / DVD / CD lemezeket egyaránt olvasni tudja majd, ezzel biztosítva a PS3-nak a korábbi PS modellekkel való kompatibilitását.

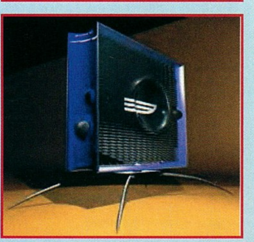












A Sony a PS3-mal bele akarja vetni magát a hálózati szoftverdisztribúcióba: a játékosok a neten keresztül tudnak majd játékokat letölteni, a Sony saját fejlesztésű, biztonságos adatforgalmat garantáló hálózata segítségével. Merevlemezzel továbbra sem számolnak a játékkonzolt illetően, terveik szerint ez nem lesz szükséges a Pléjstáció harmas inkarnációjához – felesleges, nehéz és drága komponensnek tartják. Könnyen elképzelhető, hogy a PS3 két felállásban jelenik meg: várható egy minden földi jóval felhalmozott „Home Server" verzió (beépített merevlemez, hálózati képességek) illetve a „mezei" PS3 is.



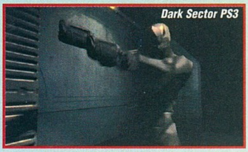
Ha nem is vagyunk jelenleg tisztában a PS3 felépítésével (koncepcióterveket és a rajongók elképzeléseit lásd a mellékelt fotókon), szoftverek tekintetében rendesen el leszünk árasztva. Hasonló a helyzet az Xbox 2-höz: a nagyobb szoftverházak mindegyike legalább egy, ha nem több PS3-as produktumon dolgozik. Habár Ken Kutaragi, az SCE vezérigazgatója nyilatkozatában azt fejtegette, hogy a jövő évi E3-ra már működőképes állapotban szeretnék látni a PS3-at, ez elég merész kijelentésnek tűnik. Azóta már kiderült: a polcra kerülésig még jó két évet kell várni, mint mondják: „Nem kapkodjuk el a generációváltást. A PS2-nek is hosszú utat szánunk (még jó pár évig szándékoznak szoftvereket biztosítani a masinához), majd ha elérkezettnek látjuk az időt, előrukkolunk az új konzollal". Nem tisztázott még a PSP vezeték nélküli kapcsolhatósága sem, jelenleg is vizsgálják, milyen újdonságokat képes elővarázsolni magából ez a technológia.

Nagyjából azonban már sejthető, hogy milyen kaliberű produktumok születnek a gép megjelenésekor: a Polyphony (GT5), Neversoft, Activision, EA, TakeTwo, THQ és sokan mások rendelkeznek már a PS3-as SDK-val, így rövidesen programok egész soráról adhatunk tanúbizonyságot. A Namco új Soul Caliburt gyárt, a Midway a Shaolin Monks munkálataiba veti be magát, míg a Starbreeze (Enclave 2) csak papíron tervezget. A Square a Final Fantasy XIII-at ígéri, de hivatalos bemutatót csak a Just Add Software publikált eddig. A JAS Heavenly Swordjéről az 576 Online hasábjain is írtunk: a látványt és a játékmenetet tekintve is extravagáns programnak ígérkezik. Masashi Tsuboyama a Silent Hill 5 kreatúráit tervezgeti, a svéd Guerilla a Killzone 2-őn szorgoskodik. Ratchet & Clank is átköltözik nextgenre: a harmadik epizód megjelente után az Insomniac már a negyedik epizódra koncentrál. A Bethesa Softworkstól számíthatunk egy újabb Elder Scrolls epizódra, a Climaxtól az Avalon című versenyjátékra, az EA-féle Fifa 2006-ra, és Stalkerek is lehetünk a THQ jóvoltából. Visszatér a Surreal Software, valamint az Evolution Studios, akik olyan WRC játékot gyártanak, amire eddig nem volt példa... Egy szót is száz követ: már most tudnánk legalább 30 olyan fejlesztés alatt levő programot mondani, ami kitűntetett figyelmet érdemel a jövőben. Ez a szám irtózatos ütemben indul növekedésnek, egyenes arányosságban az önismétléssel és mainstream termeléssel.


Dark Sector PS3


Dark Sector PS3


Dark Sector PS3


Dark Sector PS3



VÁRNI, VÁRNI, VÁRNI

Mit tehet hát a gémer? 576 Konzolt és Online-t olvas, hogy azon nyomban tájékozódhasson eme másodpercenként változó univerzumról és a következő generációs modellek okozta bonyodalmakról – ahol mi szintén érdeklődéssel várjuk a fejleményeket, melyekről természetesen azonnal tájékoztatunk benneteket. Ennyi fért bele mostani elmélkedésünkbe, felmerülő kérdéseitekkel célozzátok meg nyugodtan az 576 fórumait vagy a drótpostát és az alábbi e-mail címet. Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu





Fuji



Akihabara



Akihabara



Akihabara

BIG IN JAPAN...
...HELYETT...
...ANTARU IN JAPAN!

(Big szabadságra ment. Hadd pihenjen. Van helyette Antaru.)

SZAMURÁJZÓNA

Hello haver! Nem más a dolgom, minthogy kanyarítsak valami érdekeset Japánról erre a két oldalacskára! A nagyfőnök kérte, hát megkapja! :D Nincs túl nehéz dolgom, mivel volt szerencsém egy évet is kint tölteni az országban. Ne ijedj meg, nem templomokkal, szentélyekkel vagy haikukkal foglak fárasztani! Mivel magam is régóta áldozom szabadidőmet a videojátékok istenének oltárán, azok a dolgok, amiket kint megfigyeltem talán számodra is érdekesek lesznek. Hétköznapi dolgok ezek, de olyasfélék amiről nem beszélnek még az „irattartó" és egyéb nevű műsorokban sem.

Még ma is emlékszem a reggelre, mikor elindultam Japánba. A kocsiban természetesen a *Csillagok Háborúja* főcímzenéje szólt. Végtére is először emelkedtem a levegőbe aznap, gondoltam valami méltó zenét hallgatok ebből az alkalomból. Azután felgyorsult minden. 12 órás repülőút, érkezés Tokióba. Ha először jársz Japánban úgy érzed, nem egyszerűen térben, hanem időben is utaztál. Előre, legalább egy ötvenest.

Gigantikus repülőtér, csillogás-villogás és még a WC is makulátlanul tiszta. A szelektív szemétgyűjtés mennyországa. Első blikkre az ember nem is tudja, mit melyik kukába dobjon. Újrahasznosítható? Műanyag? Egyéb? Az átszállásra várva azonban kiderült, hogy ez még a bennszülötteknek is okoz néha némi fejtörést. Ágoston barátommal üldögéltünk a belföldi járat indulása előtt a váróban, amikor nem messze tőlünk egy náthás japán bácsika papír zsebkendőbe ürítette orrváladékát... de a száján jött ki (bocs, de tényleg!). A zsebkendő megtelt, s a tata meg akart szabadulni a kényelmetlen kis csomagtól. Állt tétován a szemetes kosarak előtt, majd némi gondolkodás után a harmadikat választotta. Nem papír, nem műanyag, hanem egyéb! Először tört ki belőlünk a röhögés egy másik kontinensen.

Sosem felejtem el azt sem, amikor már Sapporo-ban voltam és az egyetem által a reptérre küldött busszal utaztunk be a városba, s az ablakból megláttam az első egyenruhás iskoláslányt. Automatikusan ült ki a vigyor az arcomra, s ott is maradt egész úton. Kérdezte is a közelemben ülő, kollégiumba érkezésünk felügyeletével megbízott önkéntes japán diák, hogy mit találok olyan érdekesnek ott kint az utcán. Vigyorogva közöltem vele, hogy nálunk ilyen nincs... csak bizonyos filmekben. Olyan japánosan nem reagált semmit, vagy talán egy „Ah, sou desu ka?"-t (*Óh, valóban? – ford.*) engedett meg magának, majd folytatta üres csevegését az animékről a másik oldalon ülő hongkongi diáktársammal.

Akinek nem esne le egyből, a tipikus japán iskoláslány a következőképpen fest: hosszú fekete haj, esetenként egy vagy két lófarokba fogva. A lényeg, hogy minél gyerekesebben, aranyosabban mutasson. Matrózgalléros felső. Ez a japán középiskolák női egyenruhájának legfontosabb darabja a rakott rövid szoknya mellett. Ezután jön, amit csak ők tudnak. Lefelé vastagodó fehér térdzokni. Ha valaki egy kicsit is jártas az animék világában, már ezer ilyet láthatott. Elég csak az itthoni leghíresebbek egyikére gondolni, a Sailor Moonra! Habár az ő zoknija nem vastagodott lefelé... És akkor is tegyük is rendbe ezt a dolgot. Sailor Moon zoknija azért nem vastagodott lefelé, mert az zokni volt. Az animékben (és a valóságban ugye) látható fehér, lefelé vastagodó dolog ugyanis harisnya. Olyan harisnya, mely legalább combközépig ér, ha rendesen fel van húzva, de a gimidivat azt diktálja, hogy legyen szépen térdmagasságban visszahajtva. A visszahajtásnak köszönhetően néz ki úgy, mintha lefelé vastagodna. Mellesleg a görbe lábat is elrejti, pedig abból van pár arrafelé is! S hogy miért nem csúszik le soha? Van hozzá egy külön bőrbarát ragasztó! Volt alkalmam testközelből megszemlélni, ahogy egy fiatal lány felragasztotta harisnyáját a térde alá! Egy titokkal kevesebb, most már nem éltem teljesen hiába! :D Ha már itt tartunk a miniszoknya titkát is lebbentsük fel. Az is csak egy visszahajtós trükk segítségével tűnik rövidnek. Matekórán tutin leér térd alá is szerintem, ahogy az ki van találva. Tangát sosem vesznek alá, a telisegges a divat, a „bulma". DragonBall fanok ebből kikövetkeztethetik, hogy Son Goku (ejtsd: Szongokú) utazótársa erről a fehérneműről kapta a nevét. Annyit elárulhatok még, hogy Son Goku felesége, Chichi viszont a női mellről. (Még hasonlít is a magyar szóhoz! Csicsi! LOL!) A Dragonball legbrutálisabb névadása viszont Zseniális Teknős (Kame Sen'nin) és csodatechnikája a Kamehame-lövés esetében történt meg. Viszont, ha ezt itt kifejtem úgy ki leszek cenzúrázva, mint Larry Ausztráliából! Amikor rájöttem, napokig azon röhögtem, hogy lehet ez a Toriyama (a Dragonball kiagyalója) ekkora ÁLLAT! :D

Sapporoban voltam, az északi, hideg városban. Kb. Annyira hideg, mint Magyarország, nagyjából azonos szélességi fokon helyezkedünk el a hokkaidói várossal. Nem probléma, legalább megúsztam még egy japán jellegzetességet, a brutális méretű csótányokat! Akármennyire is tisztaságmániásak a japánok, az ők csótányaik mindenen túltesznek. Nálunk, a hidegebb északon nem is láttam effféle kártevőt, de a legdélebbi japán egyetemen tanult ex-évfolyamtársam azt mesélte, hogy neki bizony 8 centis repülő példányokkal is meg kellett küzdenie Okinawán! Az viszont Japánra mindenhol jellemző, hogy a rovarok nagyobbak, mint errefelé. Nálunk tényleg szinte nem is voltak bogarak, viszont voltak bazinagy varjak a városban. Szemétzabáláson felnövő, dagadt tyúk méretű félelmetes szörnyek. A legviccesebb az egészben, hogy a tereken is a varjak vannak elterjedve Japánban, úgy mint máshol a galambok.

A buszon ülve azon járt az eszem, hogy másnap felderítem a várost és megveszem az összes játékot ami még nincs meg... Nem így történt. Inkább csak kábán sétáltam a városban, félig az időeltolódás okozta fáradtságtól, félig a rengeteg új információtól, mely a környezetemből áradt. Áthaladtam néhány zebrán, melyek lámpáik mellett *madárcsicsergéssel* is jelzik, hogy átmehetek az úton. De ha ez nem lenne elég, még visszaszámláló is van szerelve az oldalukra! Oszakában 20-tól számoltak vissza a gyalogosátkelő counterei, Szapporóban viszont, ahol egy évem döntő részét töltöttem, helyes kis piros háromszögekből álló kijelző informált arról, hogy melyik lámpa mennyi idő alatt fog átváltani pirosról... hát... kékre. Valahogy olyan *Ridge Racer*esnek tűnt az egész. Ahogy elfogytak a kis háromszögek megindult a tömeg. Vagy még előtte egy kicsivel...



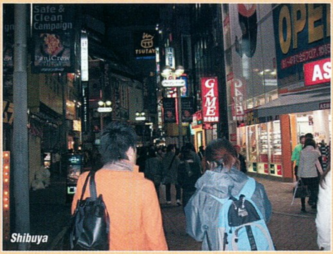




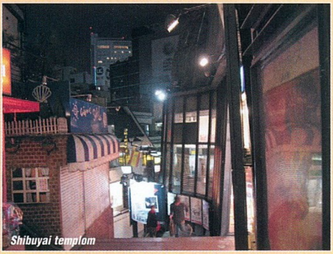




Shibuya – Blade Runner



Shibuya


Shibuyai templom



Shenmue utcakép

Tömeg az tényleg van Japánban! Lévén, hogy területének nagy része hegyekkel tűzdelt, a fennmaradó, megmunkálható területet 100%-ban használják mezőgazdasági célokra. A városok pedig tömörülnek, a telkek ára az egekben. Ha már a népességről ejtettem szót beszéljünk kicsit a munkanélküliségről is, ami rendkívül alacsony. Képzeld el, hogy az útkereszteződésnél, ahol négy zebra van, minden oldalon áll egy-egy rendőr (vagy inkább villogó gumibotos, úton átengedő/át nem engedő feladattal megbízott polgártárs), az útburkolati hibák javításánál meg mindig 4-5 emberrel több, mint feltétlenül szükséges. Ketten dolgoznak, ketten állnak mellettük cserejátékosként, ketten pedig az útlezárás két végén figyelnek arra, hogy ne legyen baleset, senki se gyalogoljon bele valami gödörbe. :) Városon kívül az utóbbiakat egyébként már kezdik robotizálni, frankó kis integető robotok figyelmeztetnek az esetleges útszűkületekre!

Bár japánszakosként kötelességem, hogy érdekeljen minden ami Japánnal kapcsolatos, a templomoknál, egyebeknél mindig jobban érdekeltek az apróságok, kisebb-nagyobb furcsaságok. Amikor először utaztam el Tokióba egy hétre, egyszerűen a végére hagytam a Meiji-szentélyt és társait. Fogtam magam és elmentem Shibuyába (azt hiszem Big már írt erről a városrészről) és este a szemerkélő esőben elindultam találomra egy irányba. A *Szárnyas Fejvadász* utcajeleneteire hajazó látvány fogadott. Megbámultam még a csatornafedeleket is! Nem olyan egyszerű „kockás" mintázatúak, mint nálunk! Mindegyiken van valami szimbólum, a kerület neve és nem is találtam két egyformát. Az egyik irányban sejtelmes, színes füstfelhőket eregető sikátorra lettem figyelmes, tettem hát egy kört arra is. Elképesztő, hogy egybe vannak épülve a házak! Valahonnan elém került egy lépcső, lementem rajta, s láttam, hogy a közeli épület üvegfala előtt fiatalokból álló 4 fős kis csapat gyakorol valami tánckoreográfiát. Zenedoboz (nem hiszem, hogy magnó lett volna) a földön, az üvegfalat meg tükörnek használták. Biztosan nem lehet olcsó egy tükörfalú terem bérleti díja a világ legdrágább városában. Nem kell mondanom azt sem, hogy mind olyan tipikusan japánosan voltak felöltözve, mint valami mangában. Azokban a ruhákban egy átlag európai infantilisnek tűnne, de a japánoknak valahogy jól állnak a tarka színek, idétlenül összeválogatott ruhadarabok is. Miután ráuntam a találomra nézelődésre elővettem a térképet és kerestem rajta egy játéktermet. Nagyon részletes turisztikai térképeket adnak ki Japánban, városokra, tájegységekre bontva. Ezekben rengeteg az infó és a kinagyított térképen még a árkádok is fel vannak tüntetve. Sikeresen megtaláltam a legközelebbit, ami véletlenül egy retro-játékterem volt. Egy credit csak egy lyukas 50 Yenesbe került (tényleg lyukas) és olyan régi kedvencekkel játszhattam újra, mint az Outrun, Final Fight vagy az a rajzolós játék, ahol csajokat kell körberajzolni egy ponttal úgy, hogy közben ne kapjanak el a szörnyek. Mi is volt a címe…? A legszebb az volt a retro-játékteremben, hogy a régi gépeken rajta volt minden matrica, kombólista, stb. Ugyanúgy mint régen, és ahogy nálunk szinte soha. Tudjátok, a helyi játéktermekben legtöbbször csak szoftvert cserélnek, arra nem fordítanak gondot ideát, hogy szépen ki legyen írva, hogy is kell behozni azt a fránya sárkány-felütést a *Street Fighter*ben. (Shouryuken!) **(…a magyar kocsmákban „Jurákken"… Martin :)**

Életemben először és utoljára láttam Shibuyában olyat is, hogy az egyik nagy új és használt híradástechnikai cikkeket forgalmazó üzlet, a TSUTAYA előtt audio CD és videojáték kirakodóvásár volt. Hatalmas nagy asztalokon megszámlálhatatlan régi játék (melynek feléről még csak nem is hallottam) volt kipakolva. Egy órán át is nézegettem őket, de végül is csak egy Parasite Eve-t hoztam el… Másnap már fényes nappal néztem körül a városban, ahol úgy zsúfolódnak az emberek, mint a halak a szardíniakonzervben.

A metróaluljáróban hiába van nagy tömeg, időnként előfordulnak furcsa dolgok. Itt kell legyen valahol egy kép, amin majdhogynem TETTENÉRÉS történt. A szatyorban kutakodó hölgy mögött látszani kell egy fazonnak, aki épp dolga végzéséhez készül! :) Persze ilyesmi szinte sosem történik Japánban, egy hihetetlen véletlen volt, hogy megláttam és épp a kezemben volt a fényképezőgépem.

A metrón ülve (naná, hogy nem a munkába járók dömpingjének órájában) az ajtó feletti képernyőt bámultam. Nem csak a következő állomás, metróvonal, érkezési idő és egyéb triviális információk voltak feltűntetve rajta, hanem időjárás jelentés is, sőt időnként elindult egy CG-movie, mely az illem (manners-manaa) betartását kérte az utasoktól. A kis animációban állatok utaztak a metrón, szépen egymás mellett ülve. Azután egyszer csak megjelent egy öreg és/vagy fájós lábú medve, akinek már nem jutott hely. Mindenki félrenézett, de akkor a kiskutya átengedte a helyét… :D Leszállás előtt az ajtón láttam egy matricát, ami arra figyelmeztetett, hogy vigyázzak, mert a végén még oda leszek csukva. A felirat alatt ezt egy pórul járt fehér kiscica rajza szemléltette, akinek a farkát rendesen be is csípte az ajtó! *Ááállatok*! Ember miért nincs soha? De komolyan!

Az egyetem környékén építkezés folyt. Az építést végző cég kirakott egy táblát, amin elnézést kért azon kellemetlenségek miatt, amit a környékbelieknek okoznak. Mindezt egy munkásnak beöltözött, védősisakos kutyával. Én nem figyeltem komolyabban, de az ismerőseim azt mondják, hogy a japán tévéreklámokban sem jelennek meg japánok különösebben kompromittáló helyzetekben. Az ajtó is csak macskákra csukódik.


Tokió Tocho

Japánban mintha dézsából öntenék ránk a rajzolt reklámokat, ha úgy tetszik a mangát. Az éjszakai bár hirdetőtábláján is manga-szereplőkkel szemléltetik, milyen szolgáltatás kapható odabent. (Hostess lánnyal beszélgetéstől a taperig.) De a kedvencem még csak most jön: a Pikachu-repülő! Ezt is saját szememmel láttam! Az ANA (All Nippon Airways) nevű belföldi utazásra szakosodott cégnek van olyan repülőgépe, amely nemes egyszerűséggel pikacsumintás!

Most azt gondolhatod, milyen jó is lehet Japánban élni vagy japánnak születni. Nálatok jelennének meg először az új gépek, nálatok jön ki először a Final Fantasy legújabb része… Olcsóbbak is a játékok és a csapból is anime folyik. Én azért mégsem cserélnék velük… Tudjátok, minden érmének két oldala van. Erről és a Szamurájzóna egyéb természetfeletti, megmagyarázhatatlan, meghökkentő jelenségeiről legközelebb!

Dzsaaaa…

(Kőkemény csávók által használt japán elköszönés, Auron is nyomta a Final X-ben, mielőtt agyoncsapta a szörnyeket! Lányok inkább használják a „dzsaa ne" verziót! :)

STAY TOONED!

Antaru


Tokió

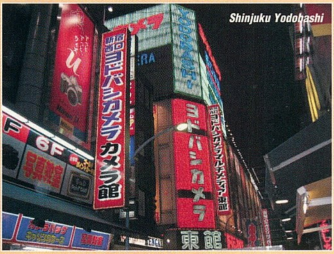


Yodobashi – A japán Media Markt



Shinjuku


Shinjuku



Shinjuku Yodobashi

BÖGYÖS VÖRÖS (ANYÁD KÖRÖS... :)



Hopp, ez már a második játék ebben a hónapban, amelynek előzményét az 576 Online berkein belül korábban már teszteltem! Igen kérem, a Bloodrayne-nel is jó pár éjszakát átjátszottam, igaz nem konzolon, hanem gyorsan amortizálódó, de akkor még izmosnak számító PC-m monitora előtt görnyedve. Az előzmény engem kifejezetten meggyőzött: a gyors, pörgős, de mindenek előtt izgalmas, percnyi pihenést sem engedő, szó szerint vérbeli akció / horror keverék annak ellenére lekötött, hogy ha beteges játékokról van szó, akkor leginkább az elmélkedősebb, sztori-orientált interaktív kalandokra voksolok. (Vagy a shooterekre, de ezt most hagyjuk talán…) Az első rész kerettörténete antifasiszta propagandának is elment volna, mivel antihősünk, Rayne kisasszony olyan vehemenciával, megszállottsággal irtotta benne a náci vezetőket, mintha csak a szövetséges erők külön rá szabott megbízását hajtotta volna végre. A játék külalakjában nem találtam kivetnivalót – eltekintve a PC-n rendre előforduló „belátok a fal mögé" effekttől – ugyanis a framerate is megfelelő volt, pofás, ötletes, mondhatni jópofa grafika és a hangulati fonal elkapását nagyban elősegítő zajok és effektek szolgáltak a legkülönfélébb monsterek és német katonák pusztításának audiovizuális formába inkarnálására. No de ami a legfontosabb ismérve volt: sok-sok vér folyt. Sőt, még több… Igazi kis gory akciójátékkal volt dolgunk, így hasonlóan a Man of Valorhöz ezt a játékot is örömmel vittem haza szerény hajlékomba egy behatóbb tesztelés erejéig.

ÚJ, SÖTÉT KOR

Rayne kisasszonynak, a félig vámpír, félig ember testben vergődő antihősnek a harmincas években a Briemstone Társaság tagjaival közösen véghezvitt áldásos mészárszéknek köszönhetően sikerült megfékeznie a nácik világuralomra törését. Több professzort, tudóst, katonai vezetőt, stratégát, orvost és katonát – egész hadseregeket – mészárolt le egymaga különleges képességeinek köszönhetően. Apja, a náci kollaboráns Kagan a háború vége közeledtével szörnyű halált halt, mely olyannyira megrázta az emberi és állati lényeinek folytonos belső harcának kereszttüzében, fókuszában élő, ambivalens lelkivilágú lányt, hogy jó időre elvonult a világ szeme elől. Nem akart többé magányos hőssé válni, nem akart többé megfékezni világuralmi terveket, úgy érezte, hogy kiégett belőle minden, nincs már meg a tűz, nincs meg a hajtóerő, uralkodjon csak rajta az éhség, lelkének bestiális fele. Jó pár évtizedet töltött el tétlenséggel, mikor rádöbbent, hogy minden addiginál sötétebb, új kor közeleg. Emberi lénye, lelkiismerete megszólalt benne mikor tudomására jutott, hogy vértestvérei Kagan Cult fedőnév alatt esküdtek össze az emberiség elpusztítására, rabszolgasorba hajtására, leigázására. A Kultusz vámpír tagjai kizárólag vadászzzsákmánynak tekintették csak az embereket, megtörésük érdekében pedig egy új, misztikus erőt hoztak létre együttesen Shroud néven, mely képes volt elnyelni a Nap éltető sugarait. Több sem kellett nekik, hisz az éjszaka állandósulása, a számukra halálos napsugarak megfékezése által a Föld vámpír-vadászparadicsommá változhat, mely által a Kultusz tagjai céljukat minden gond és erőfeszítés nélkül elérhetik. Most, hogy Rayne szembesült a tényekkel vámpír és emberi lényeinek a harcát újra megvívja belül, majd saját fajtársai ellen fordul.





AKROBATAMUTATVÁNYOK

Mint az a játék demonstrációjában is megtapasztalható, Rayne az elmúlt évtizedekben finoman szólva is ügyesebb, mozgékonyabb és hajlékonyabb lett. Akrobatamutatványokba illő ugrásainak, függőleges falakon történő felmászásainak és felugrálásainak, csöveken való csúszkálásainak, pörgéseinek-forgásainak köszönhetően az előző részhez képest kiteljesedett, kinyílt a látványvilág, mint egy gyönyörű virág. Ennek következtében egyértelmű, hogy maga az irányítás is valamelyest összetettebb lett, szokni kell (főleg a még mindig rakoncátlankodó kamerát), mire teljesen belemelegedünk az irányításba. Mindezek ellenére nagy örömömre szolgált, hogy sokkal jobban a platform irányba indult el a játék. Szükség is lesz ezekre a képességekre egyébként, ugyanis a továbbjutás kulcsa nagyon sokszor az új – vagy újnak tűnő – képességek kiaknázásában rejlik, amennyiben magaslatokon, elbújtatott részeken található egy-egy a szintek közötti átjáró, amelyhez el kell jutni. A feladatok most sem lettek túlbonyolítva, megakadni nem nagyon lehet: egy-egy kapcsoló, Rayne pengéi mellett a második legfőbb fegyverrel, a lánccal elhúzandó tárgy, stb. állja majd el az utat, felfedezésük már csak azért sem okozhat gondot, mert a program elég sok segítséget ad utalások, vagy konkrét feladat-meghatározások formájában. Pár szó a vérengzések helyszíneiről: hiába zárt sok pálya – templom, csatornarendszer, raktárépület, metró, épületbelsők, kastélyok, vár, stb. – mégis olyan terek vannak a programban, amelyek bizonyítják az új grafikai motor erejét. Vannak persze nyitott pályarészek is, mint például erdők, városi utak, stb., de túlnyomó részben belső terekben folyik a zúzda. Ennek a programnak az esetében nem éreztem hiányát a külső helyszíneknek, olyannyira lélegzenek a terek…



Rayne egyéb, vámpír mivoltából fakadó és úgymond a vér hajtotta képességei, mint például az Aura Erők (Aura Vision, Ghost Feed, Enthrall), a Düh Erők (Blood Rage, Blood Fury, Blood Storm) és a Sebesség erők (Dilated Perception, Super Speed, Freeze Time) mellett valóságos tárháza van az új mozdulatoknak, harcmodoroknak. Elképesztő mennyiségű kombót és mozgássort sűrítettek bele a fejlesztők a játékba. Tizennégyféle kivégzés, öt speckó mozdulat, tizennyolcféle eltérítő, cselmozdulat, hatféle az ellenfelek befogásakor előidézhető csapás, négyféle levegőben végrehajtható zúzás és tízféle alap harci mozgássor van. Nem semmi. Bárhogyan is osztokszorzok ez azért lényegesen több annál, mint amennyi egyszerre fejben tartható, memorizálható, viszont csak a történetben való előrehaladással és eredményességünk mértékének függvényében, fokozatosan nyílnak meg előttünk ezek a lehetőségek. Az imént leírtaknak köszönhetően a játék brutálisan látványos lett, ha a vérengzés oldalát nézzük a dolgoknak.



A SEREG

Végre komoly, és kegyetlen vámpírsereggel találjuk szembe magunkat. Meglepő a lények fajainak a sokasága, látszik, hogy nem bízták semmit a véletlenre a *Terminal Reality*-nél. Az Infernal Machine névre hallgató új motor megtámogatva egy csöpp motion capture technológiával új dimenziókba helyezi az első részben megismert szárnyas démonoknak, a kutyaszerű, falkában, csoportosan támadó, függőleges falakon is mászó lényeknek, a szinte semmihez sem hasonlítható torzszülötteknek, a kosfejű rémre hajazó (© by Takk) két lábon járó pokolfajzatoknak, no meg legkülönbözőbb kinézetű – és nyilván indíttatású – emberi lényeknek a külalakját, kinézetét és harcmodorát is. Az AI mondjuk nem mondhatnám, hogy sokat javult, az elbénázott útvonalválasztásnak köszönhetően sok esetben találkoztam felém tartó, de kiszögellésekben megakadó, így könnyedén lemészárolható ellenfelekkel. A bénázás csorbáját kiküszöbölendő sok esetben tucatnyi lény állja hősünk útját, de sajnos még így sem mondható el, hogy az átlagnál nagyobb kihívást jelentene a játék. *Nem egy Ninja Gaiden, maradjunk ennyiben.* Szerencsére a főellenségek, melyek szép számmal akadnak továbbra is teljes képernyőt kitöltő méretűek, tehát hatalmasok, egyedül ők jelentenek egy-egy nagyobb akadályt a normál, könnyen megfékezhető hadak keresztüzében.

VÉRESEN KOMOLY

Mit ne mondjak, a grafika kegyetlen, majdhognem forradalmi változáson ment keresztül. Már az átkötő animációk során is megfigyelhető, hogy a karakterek poligonszáma brutálisan magas, fegyvereik, ruházatuk és páncélzatuk – legyen az lakk, bőr, vagy fém – úgy csillog-villog, mintha csak a játék kedvéért külön felpolíroztatták volna őket. Természetesen ebből a szempontból a PS2 nem remekel annyira, no de mint a Killzone óta tudjuk nem azért, mert nem képes rá, hanem mert – talán – kevesebbet foglalkoztak vele, picit kevesebb energiát öltek a kivitelezésébe. No nem azt mondom, hogy csúnya a PS2-es változat, már csak azért sem, mert a többi téren nem marad le az X-es reinkarnációtól. Mindkét verzió egyformán gyors, mint a villám, ami különösen nagy örömömre szolgált, hiszen egy ilyesfajta akciójátéknál ez nem csak hogy elvárható, hanem hogy úgy mondjam alapkövetelmény. Szaggatásnak, akadozásnak nyoma sem volt, azt kell mondjam az egyik leggyorsabb, legpörgősebb game a Bloodrayne 2. A grafikánál időzzünk még el egy csöppet: a táj kidolgozottságával és változatosságával sem gyűlt meg a bajom, egyetlen észrevételem talán csak az, hogy az ízzé-porrá zúzható berendezési és egyéb tárgyak legtöbb esetben aránytalanok és számukat tekintve sem elégítették ki minden elvárásomat. Annyi baj legyen, a fény-árnyék hatások pompásak, bőségesen kárpótolnak az előbb említett hiányosságért és az egyéb effektek is meggyőzőek. Maga a terep nagyon jól néz ki, és ami – mint azt nem győzöm hangsúlyozni – a legfontosabb, hogy változatosak és ötletesek.

A hanghatások igencsak finomra sikeredtek, a különféle szörnyek hangjai, vinnyogásai, hörgései, üvöltései, Rayne sikolyai, a robbanások, fegyverhangok, és a zenék is a masszív jó besorolás kívánalmainak tesznek eleget, de nem kiemelkedően jók. A hangulatot persze kőkeményen megtámogatják, de se több se kevesebb, ellenben találkoztam egyes, a szó szoros értelmében elcseszett szinkronhanggal, melyek közül jó néhányat nem tudtam mire vélni, hova tenni. Bénák, ételés, tűz nélküliek, szinte csak „felmondottak". No persze nem az összes, de az azért kritikus pont, ha egy főellenség szinkronszínésze olyan unott tónusban dumál, mintha már alig várná, hogy levetkőzhesse virtuális szerepét, hogy hazaslattyoghasson meginni egy sört.

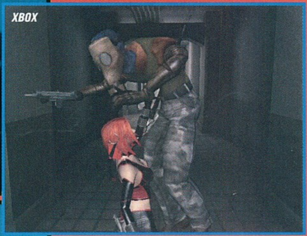
Szándékosan hagytam utoljára két dolgot: a renderelt átkötők már-már moziszerűek, olyan mértékben hangulatosak, hogy még engem is levettek a lábamról, pedig Stoker eredetijén kívül nem igazán rajongok különösebben a vámpíros sztorik iránt. A másik, szintén a kialakult pozitív véleményem erősítendő, hogy bizony kegyetlen véres játék a Bloodrayne; ha az extrák között megtekinthető trailer filmben a game-ben látható hektószám fröcsögő vérnek csak a töredéke lesz látható, már akkor is minden bizonnyal 18+ lesz a besorolása. Nem kertelek, tetszik! Ja, és lesz képregény is! Yeee...

HOVA TOVÁBB?

Nem fogom megvenni a játékot, a HALO 2 és a Deus Ex: Invisible War (thx for Dreampage) mellé azért még nem fér be a sorba. Nem azt mondom ezzel, hogy nem éri meg az árát, dehogynem, csak egyszerűen nem vagyok oda az efféle akciójátékokért. Ez a game persze valamelyest kivételt képez, öröm volt szinte minden perc, amelyet mellette töltöttem, a legritkább esetekben vált csak unalmassá a történet, az akció végig pörgött, a pályák és missziók sokaságához képeszt összességében csak szemvillanásnyi szüneteket hagyva a játékos számára. Ráadásul szép is, tényleg kegyetlen jól ki van dolgozva audiovizuális szempontból, ha az idegesítő kameraállások hadát nem vesszük figyelembe. Tetszett, hogy kissé eltolták ügyességi-platformer irányba az előző részhez képest a játékmenetet, a Prince of Persiara hajazó ügyességi mutatványok szerencsére csak a játék javára váltak. Különösen tetszett, hogy mind a történet szempontjából, mind a játékmenet szempontjából sikerült új elemeket varázsolnia a Terminal Reality-nek a játékba. Akinek bejött az előző rész és szeretne egy óriási mészárlás részesévé válni az már indulhat is a boltba, bizonyosan nem fog csalódni, egy vérprofi akciójátékkal fog gazdagodni a gyűjteménye, de azoknak is bátran ajánlom, akik nem rettenek vissza a több ezer liter vér és a kegyetlen mészárlások, kivégzések látványától, ugyanakkor pár délutánra szóló könnyed kikapcsolódásra várnak. Kell ennél több?

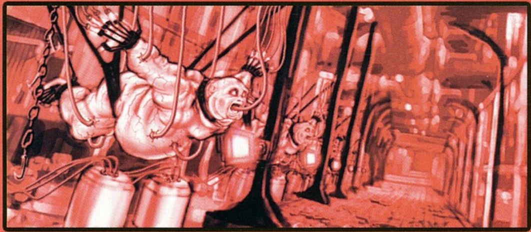
[D a e]
suffocation@japan.co.jp













MARTIN BELESZÓL!

Kiveri az ember szemét a grafikai fejlődés mértéke az előző részhez képest, és ha hihetünk Daenak, akkor a mozgások repertoárja is szépen gyarapodott, mégis azt kell mondanom, a játék ugyanannyit vesztett is az értékeiből, mint amennyit előrelépett. Nekem nem volt bajom az első rész kissé Shadow Manes, barangolós-gyilkolós stílusával, ez az eszméletlenül pörgős gyilkolás viszont már „túl sok". Szerintem... :)

BLOODRAYNE 2

MAJESCO GAMES / TERMINAL REALITY

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1 Játékos; memóriakártya 8mb (26KB); analóg irányító (dual shock)

✔ kegyetlen gyors, kegyetlen véres
× néha idegesítő kameraállások és szinkronhangok, lehetne nehezebb

XBOX – 1 Játékos; 4 blokk

✔ kegyetlen gyors, kegyetlen véres, még a PS2 verziónál is szebb
× néha idegesítő kameraállások és szinkronhangok, lehetne nehezebb

XBOX PS2

7 pont

KÖZEL A MAXIMUMHOZ

A **Mortal Kombat** sorozatot nem nagyon kell bemutatni. A játékosok legtöbbje valamilyen formában már biztosan találkozott a verekedős játékkal, ami játéktermeken és a 16 bites gépeken indult el hódító útjára. Először klasszikus 2D formában, majd a későbbi évek elvárásainak megfelelően 3D-ben apríthattuk a nem evilági harcosokat, akiknek fő céljuk a Föld leigázása. Legutoljára a meglepően jól sikerült Deadly Alliance jelent meg, amiről még 2002 decemberében írtam nektek. Azonban egy dolgot el kell árulnom azzal a bizonyos cikkel kapcsolatban… Fejet hajtok kedves olvasóim előtt és beismerem: túlpontoztam kicsit a programot. Talán abból az okból kifolyólag, hogy a szerintem gyenge harmadik és negyedik epizód után végre valami normális munka is kijött az MK név alatt. De mindegy… nem magyarázom a bizonyítványom… a DA egy-másfél ponttal kevesebbet ért volna, ha igazán szigorúan veszem a tulajdonságainak értékelését. Hogy ez most miért fontos? Mert nem szeretnék újra abba a hibába esni, mint akkor. Na meg azért, hogy kábé képben lehessen mindenki, ha elolvassa a tesztet. Ne lepődjön meg az értékelésen… lehessen mihez viszonyítani.

Ja igen. Majd el felejtettem. Az egész cécó leginkább lényeges apropója az, hogy a *Midway* nem adja fel a küzdelmet. Ismételten megpróbál szembeszállni a fiatal hódítókkal. Újra nekiáll alkotni valamit, amivel visszaszerezheti igazán komoly hírnevét a verekedős kategóriában. Hogy az MK megállja-e helyét olyanok mellett is, mint a SoulCalibur, a Tekken, a Dead or Alive, vagy a Virtua Fighter? Nos… amennyiben még képes erre a nagyravágyó akcióra az egykor méltán kedvelt (és az utóbbi egy évben egyre igényesebb –lásd: Suffering, Psi Ops) kiadó, akkor ehhez talán a *Deception* az egyik legmegfelelőbb eszköz.



A FÉLREVEZETÉS

Ismételten a legerősebbek háborúznak… Raiden kontra Shang Tsung és Quan Chi. Egymással megharcolva küzdenek a halhatatlanságért és az isteni hatalomért. Ámbár a villámok Istene tűnik a jobbnak, a túlerő mégis maga alá gyűri. A két, sötét erőkből táplálkozó mágus elégedetten tekint le az élettelennek tűnő testre. Mielőtt azonban felhasználnák a mítoszokban szereplő Sárkány Király legendás élőhalott seregét, rájönnek mindketten: a világok urának csak akkor igazán jó, ha egyedül jut a trónra. A varázslók egyszerre mozdulnak egymás felé, és így veszi kezdetét a végső összecsapás. Quan Chi győzedelmeskedik. Övé a tudás és a halhatatlanság. Ám ekkor olyasmi történik, amitől ereiben megfagy a vér. Egy gigászi test furakszik be a szentélybe. A prófécia beteljesült. A Sárkány Király visszatért! A viadal nyertese ugyan próbálná megfékezni, de ereje kevésnek bizonyul. A szükség nagy úr… a veszély hatására a két vesztes is a mágus oldalára áll. Azonban minden hiábavalónak bizonyul. A démonról úgy pattannak le a varázslatok, mintha csak apró kavicsokkal dobálták volna meg. Végül Raiden feláldozza magát egy mindent elsöprő robbanás kíséretében. Kő kövön nem marad a környéken. A lángok között pedig egyetlen hatalmas test mozgolódik csak a hatalmas pusztítás végeztével. A csapda megfelelően sült el, a félrevezetés sikeres volt…



FIGHT!

A kezdő animáció befejezésével a főmenübe lépünk. Nincs más dolgunk, mint hogy készítsünk magunknak egy új profilt valami megjegyezhető kóddal együtt (ezzel biztosítjuk, hogy más nem nyúlkálhat bele az eredményeinkbe). Amennyiben ez kész, jöhet is a Viadal. A Kombat címszó alatt indulhatunk meg a tornán, amiben a cél már megszokott. Választunk egy karaktert, majd mindenkit leverünk egészen addig, míg el nem jutunk a főellenséghez. Amennyiben ez már megtörtént, hátradőlhetünk és végignézhetjük a képekkel tűzdelt befejezést. A harc a következőképpen zajlik… Ellenfelünkkel szemben állunk az adott pályán, majd a küzdelemre való felszólítás után elkenjük a száját. Ugye nem egy bonyolult dolog? :) Ahogy azt már az előző részben tapasztalhattuk, küzdőstílusból mindenkinek két fajta van, valamint átválthatunk még fegyveres módra is. Ezeken kívül pedig lehetőség van a varázslatok, különleges támadások alkalmazására. Minden menet addig tart, míg valakinek teljesen le nem fogy az életereje, vagy míg le nem jár az időnk (ezt érdemes kikapcsolni az opcióknál). Az előrehaladás során nincsenek időnként beköszönő aljátékok, viszont majdhogynem minden pályán találhatunk valami kivégző eszközt, amivel akár már a meccs negyedénél is kinyírhatjuk ellenségünket. Egy présgép, egy daráló, savas medence, vagy a szakadék alján meredező karók… mindegyik ugyanazt a célt szolgálja: ölj! Ám ha valaki elég türelmes, akkor halálos nyugalommal eldádázza áldozatát, majd a „Finish him!" felszólítás után beüti a kívánt gombkombinációt és figyeli a kegyetlen kivégzést… már ha a vesztes nem alkalmazza az utolsó szó jogán felhasználható harakiri megmozdulást.

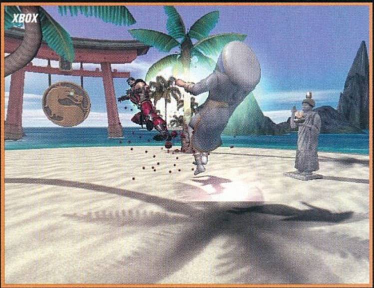




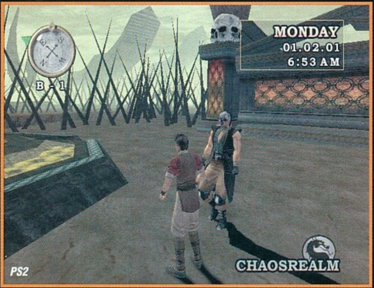
Mondjuk nekünk mindegy a módszer, a lényeg az, hogy a célszemély darabjaira hullik, miközben vére szétfröccsen a képernyőn. A pályák jóval nagyobbak, mint eddig… már csak azért is, mert társainkat pár rúgás/ütés kíséretében barátságosan áttessékelhetjük a helyszín egyik képernyőjéről a másikba. Falak törnek át, korlátok szakadnak le, plafonok omlanak be egy-egy jól sikerült megmozdulás után. Pont, mint a DOA esetében. A szereplők között vannak újak és régiek egyaránt. Utóbbiaknak csak örülhetünk. Talán én vagyok ízlésficamos, de nálam a második rész után megállt a tudomány. Legalábbis karakterek terén. De ha egyszer olyan eltaláltak voltak az első/második epizód „emberei". Baraka, Sub-Zero, Scorpion, Kano, Raiden, Kitana, Sonya, Reptile, Kung Lao… Hol vannak ezekhez képest a harmadik megjelenés béna hősei? Az idióta rendőr, a mindenféle robotok, az indián, vagy a kifehérített hajú vénasszony? Inkább hagyjuk. A Deadly Alliance ifjúi között is egyedül a telekinézist alkalmazó Kenshi jött be. Na, az egy kifinomult, igényes karakter. Egyéniséggel, jó mozgással. Szerintem egy játék ne attól legyen sikeres, hogy „tök jó, lehet hányni, meg fingani a dagival".







KONQUEST



A Deception igazi húzóerejét a rengeteg egyéb játékmód adja. Ezek közül az első a Konquest… avagy a *hódítás*. Mielőtt még elküldene valaki az anyámba, természetesen a szó így nem teljesen helyes nyelvtanilag, de a játékban ezen a módon lett leírva. Vélhetőleg azért, mert létezik egy tévés sorozat, ami Conquest néven fut. Ezt egyébként leadta régebben a magyar RTL is… az erősen B kategóriás külsőt hamar feledtette velünk a befejezése, amiben szépen lassan mindenki a másvilágra lett küldve. Na de visszatérve a „Kalandozós" lehetőségre. Házak között szaladgálhatunk egy fiatalemberrel, miközben időnként mesterünkkel értekezünk a mozgások betanulása érdekében. A feladatok egyre nehezednek, viszont a végére legalább szinte minden kombinációval tisztában leszünk. Egyedül nem menne ilyen könnyen a tanulás, hiába hozhatjuk le a verekedések alatt a támadások listáját. Ám nem csak ennyiből áll ez a játék. Az utcákon, házakban mászkáló embereknek segíthetünk mindennapos problémáikon, amiért mindenféle ajándék a jutalmunk. A házak között pedig kincsekkel teli ládák és érmék várnak ránk. Mindenképpen érdemes tehát megpróbálkozni ezzel az aljátékkal is.

CHESS KOMBAT

Ahogy az a nevéből is sejthető, ez egy táblás játék. Látszólag a sakkra hajaz, de a játék maga engem inkább a már korábban tesztelt Wrath Unleashed programra emlékeztet. A mezőkön felállítjuk a kiválasztott embereket, azután megküzdünk a gép figuráival. Amennyiben egy mezőre kerülünk, jön a bunyó. Ilyenkor a normál játékhoz hasonlóan kell leverni egymást egy menet (!) keretében. Ami jópofa, az a varázslatok alkalmazása. A ravaszok lenyomásával a következőket lehet alkalmazni: gyógyítás, felélesztés, csapdába ejtés, gyilkolás, teleportálás, védelem, csere. Igen jó móka… főleg ketten játszva.

PUZZLE KOMBAT

A puzzle mód a klasszikus alapokból építkezik. A képernyő ketté van osztva, és mindenki a saját térfelén nyomul. A megjelenő kockákat szín szerint kell csoportosítani. Az MK emblémák eltűntetik az adott csoportokat, míg a bombák egyszerűen felrobbantják azokat. Előbbi esetében kapunk speciális energiát, valamint közben csapkodjuk ellenfelünket is. Mert a kiválasztott karakterek elnagyolt változatai saját kis harcukat vívják a képernyő aljában. Elég aranyos, ahogy a vízfejű Baraka rommá amortizálja a béna Sindelt. :) Ez is remek szórakozást nyújthat mindenki részére, plusz bulikban egyértelműen röhögő görcsök okozója lehet a sok kis MK karakter karikatúra.

MARTIN BELESZÓL!
enge animációk

A KRIPTA, AZ EXTRÁK, ÉS AZ ONLINE

A meccsek különböző változatai alatt, valamint a Konquest végigjátszása során rengeteg különböző színű érmét gyűjthetünk be. Ezek vezetnek a legtöbb extrához, ha benézünk a kriptába és a sírokat megnyitjuk belőlük. Mindegyiken jelezve van, hogy mennyi és milyen színű koin kell hozzá. Ezek mellett még a Konquest játék ládáiból kapott kulcsokkal is vásárolgathatunk, ám azok direkt módon juttatnak el az előre megszabott koporsókhoz. Így szerezhetünk be új ruhákat, pályákat, vagy akár a játékkal kapcsolatos videókat, információkat, képeket, történeteket. Természetesen megnyitható karakterek is vannak. Alapból használható Scorpion, Mileena, Baraka, Sub-Zero, Kabal (Csipi addig erőszakoskodott, hogy leírom: Kabal marha jól néz ki, a mozgásai ugyanazok, mint régen… ráadásul ő Csöpi kedvence), Ermac, Nightwolf, Bo' Rai Cho, Ashrah, Dairou, Darrius. Valamint Ken… őőő… Ryu… őőő, nem is… ja igen: Kobra. ;) A rejtettek között pedig a következők vannak: Havik, Hotaru, Jade, Kenshi, Kira, Li Mei, Liu Kang, Noob – Smoke, Raiden, Shusinko, Sindel és Tanya. Avagy szereplőkben most sincs hiány. Más kérdés, hogy mennyi ezek közül az igazán használható. Ami mindenesetre egy nagy pozitívum… megmérkőzhetünk játékosokkal az interneten is. Kihívhatunk emberkéket, azután jöhet az ereszd el a hajam móka. Az X esetében természetesen számon tarthatjuk barátainkat is. Lehet üzengetni, satöbbi.

AREA 51

Ezt muszáj külön bekezdésbe rakni. Eddig is vártam a Midway sci-fi/horror FPS korongját, de most aztán pláne ráizgultam. A Deception ugyanis tartalmaz egy rövidke játszható demot az említett cuccosból. Pár képernyő az egész, de így is igen komoly. Halo jellegű kezelés és játékmenet, értelmesen beszélgető bajtársak, rádiós kommentek, valamint nagy rajokban támadó mutánsok. Ráadásul nem is ronda. Úgy hiszem, nem hiába várjuk annyira ezt az ígéretesnek mutatkozó stuffot (mondjuk azt hozzátenném, hogy azért a világot sem fogja megrengetni az előzetes alapján… de legalább szép munka)…

AZ EDDIGI LEGJOBB?

Kétségen kívül remek darab lett a Deception, de ezt (bekezdéscím) azért nem mondanám. A grafika szép, a karakterek rendesen ki lettek dolgozva (a fémes felületek marha jól néznek ki), de azért nem ez a jelenlegi csúcs a vizuális megjelenítés terén. A játszhatósággal szintén nincsenek problémák, többnyire jól alkalmazhatók a kombinációk, vagy a pályákon elhelyezett csapdák, illetve a kivégzések. A szavatosság egyértelműen kiváló. A rengeteg egyéb játékmód az alap verekedésen kívül… az online bunyó: egyértelműen ezek a Deception legnagyobb erősségei. Már csak azért is, mert a zenéi miatt biztosan nem fogja megvenni senki. :) Hiába vannak azok is az extrák között némi kommenttel fűszerezve, nem vágtak hanyatt. Jó… nem mondanám, hogy rosszak, de semmi különös. Ellentétben a hangokkal, amik szokás szerint rendben vannak. Elérkeztünk a legutolsó információhoz… ez pedig a hangulat. Nos… leginkább ez az a rész, ami miatt nem tudok kilences, vagy kilenc fölötti pontszámot adni az anyagra. Még mindig jó az MK, de már nem olyan mint régen. Nem lobog benne az a tűz, ami az első két rész esetében megperzselte a játékosok szívét. Folyik a sok vér, bámuljuk a brutális kivégzéseket, de nem érezzük az igazi… hogy mondjam… szóval nincs benne az erő. A dög. A szellem. Ennek hiányában pedig hiába a rengeteg lehetőség, az ötletes próbálkozások, vagy a nagy nevektől való nyúlások. Játszogatunk vele, élvezzük is… de ennyi. Az MK jelen helyzetében már nem lesz kultikus darab. Csak egy erősen jó verekedős stuff. Ám én személy szerint még ezzel is elégedett vagyok. Láttunk már ennél sokkal csúnyább történetet is nagy nevű sorozatoknál. Ajánlom minden gépen… lényegi különbség úgysincs a verziók között.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

MIDWAY	
PS2, XBOX, GC	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (658KB) analóg irányító (dual shock) online, 16:9, headset
XBOX	1-2 Játékos, 16:9, headset 40 blokk, xbox live, dd 5.1

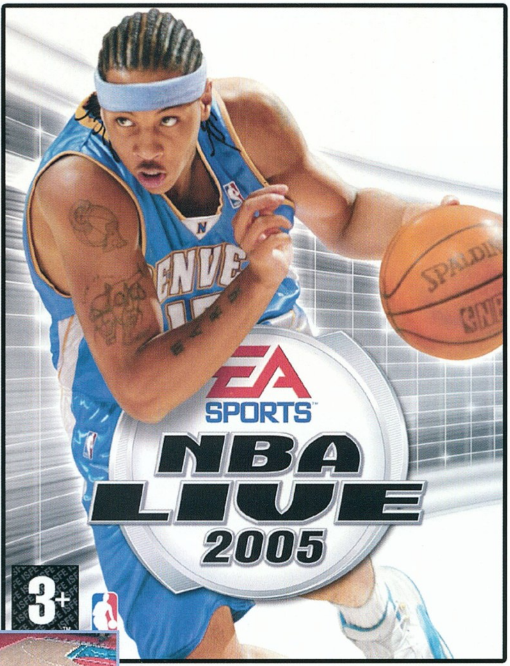
✓ rengeteg lehetőség, megszokott mk minőség
× hiányzik belőle a tűz

XBOX PS2
8.5 pont

ZSÁKOLJ, HA TUDSZ!

Bizony nehéz helyzetbe kerültem, ugyanis egyszerre két különböző játékot is össze kellett hasonlítanom ugyanabban a kategóriában. Hálátlan feladat ez, hiszen az **NBA Live** már tisztességes rajongótábort tudhat magáénak, és nem igazán hajlandók elfogadni, hogy léteznek más, esetleg még jobb konkurens játékok is a témában. Helyette inkább engem kiáltanak majd ki bűnbaknak, és szépen megrakják a máglyámat. **(Már megint mosakodsz? Martin)**

A játék első kipróbálásakor még nem voltam annyira otthon a kosár témában. Talán csak Playstationön, és Dreamcaston ismerkedtem néhány képviselőjével. Éppen ezért segítségül hívtam egy gyakorlottabb barátomat, aki már régebb óta jóban van az NBA Live sorozattal, és elég jól vágja a szabályokat. Tudását persze többek között annak köszönheti, hogy a húga barátja diplomás kosárlabdaedző, aki egyébként más sportjátékoknál is (pl. amerikai foci) sokat segített már nekünk. Mindenesetre a kezdeti nehézségek után már egész jól belelendültem a kosarazásba. Nézzük milyen újításokat kapunk idén az *EA Sports*-tól.



MENÜRENDSZER

A Play Now-ban gyorsan meg is nézhetjük, hogy miként is fest egy ilyen meccs, majd ezután nézhetünk valami komolyabbat is.

A Game Modes-ban már igen sok játékmód áll a rendelkezésünkre. Végre az X-es verzióban is találunk online módot, pedig korábban sokat lehetett hallani róla, hogy az EA nem akar ilyen téren tárgyalni a Microsofttal, de végül ez is megváltozott. A Seasonben értelemszerűen egy egész szezont futhatunk be, méghozzá több különböző ligán belül is. A Dynasty módban saját csapatunkat menedzselhetjük. Edzhetjük, tetszőlegesen le is cserélgethetjük a játékosokat, természetesen csak azonos értékű kosarasokra, és itt találtunk egy érdekes újítást is. Először ki kell választani a kívánt játékost, majd idővel válaszolnak nekünk, hogy megkaphatjuk-e, vagy sem. Ehhez hasonló rendszert például a Sega GT-ben láttam, ahol meg kellett hirdetni a kocsit egy eladási áron, aztán idővel vagy jelentkezett rávevő, vagy lejjebb kellett vinni az árat. Na, ezt itt hasonlóan kell elképzelni.

Egyébként itt is választhatunk, hogy lejátsszuk a meccset, vagy csak szimuláljuk.

A Play Offban komolyabb bajnokságokat rendezhetünk a már megszokott piramis rendszerben.

Játszhatunk egy-egy elleni meccseket, és gyakorolhatunk is a Practice-ben. Van itt még egy nagyon hasznos Slum Dunk School, ahol megtanulhatunk zsákolni. Ennek majd az NBA All Star Weekendben vesszük hasznát, ahol a létező legjobb játékosok jönnek össze. A 3 Point Shoot Outban a külső ívről kell kosarat dobni. A Slum Dunk Contest egy nagyon ötletes új játékmód.

Gyakorlatilag csak zsákolni kell benne, na de hogyan! Sok-sok versenybíró értékeli a stílusunkat. Rengeteg formáció közül választhatunk, és hogy a dolgunkat megkönnyítsük, a játék a zsákolás előtt látványosan belassul, így a gombokkal könnyebben adhatjuk be a trükkök kombinációkát. A pályák persze ugyanazok, mint a normál meccseken, de a helyszíni világítás inkább egy parádés diszkóra, vagy klubra emlékeztet.





Végül maradt az igazi All Star Weekend, ahol a 24 legjobb játékos csaphat össze. Az USA 12 legjobb keleti és nyugati kosarasa. Javaslom, hogy kezdetben ebben a módban gyakorold be az irányítást, mert ezekkel a játékosokkal nagyon könnyű zsákolni.

A Freestyle Challenge-ben az NBA All Star Weekendben említett Slam Dunk, és 3 Point Shoot versenyeket találjunk, de most egy másik játékos ellen versenyzünk, akinek az eredményeit az osztott képernyő másik oldalán folyamatosan figyelemmel kísérhetjük.

Van itt még egy érdekes, My NBA Live módunk is, ahol saját virtuális profileunkban gyönyörködhetünk, méghozzá egy hatalmas lakásban. Nem is, inkább palotában! Különféle csecsebecséket kukkanthatunk itt meg, mint például a nyert trófeáinkat, klasszikus mezeket, vagy sportzoknikat, de van itt egy egész kollekció jobbnál-jobb kosaras sportcipőkből is. Ez utóbbiakat azt hiszem meg is vásárolhatjuk, biztosan jobban megy majd a kosarazás ilyen márkás cipőkben... Végül még találunk itt egy plazmatévét, ahol két tanító videót tekinthetünk meg az irányításról. (Csak tudnám miért kellett ezeket pont ide dugni? :)



MEGJELENÍTÉS

Összehasonlítva a ESPN-es 2K5-tel elmondható, hogy a Live kevésbé szép és kidolgozott, ez különösen igaz a közönségre, akiknek a nagy része itt még X-en is szinte egytől egyik srite-okból áll. A játékosok mozgása is darabosabb az ESPN-eshez képest, de ugyanakkor elmondható, hogy az NBA Live, még ha grafikailag nem is olyan szép, mégis egy kicsit talán élethűbb hatást gyakorol a sajátos fakó megjelenésével, és egy kicsit gyorsabb is. Mondjuk ez utóbbi egyébként is szorosan kötődik az NBA Live játékmeneti stílusához, és például ezért is gondolom, hogy csak nehezen barátkoznának meg a rajongók egy másik játék kezelésével.

Ami a PS2 és az Xbox verziók közötti különbséget illeti, az X-es kidolgozottabb élesebb, szebbek a fény-árnyék effektek, és a pálya is jobban tükröződik. A közönségnek legalább egy kis része 3D-s, de PS2-n ugyanez csak a közvetlenül a pálya mellett ülőkről / állókról mondható el. Ami a játékmenetet és a játékosok mozgását illeti, semmi különbség. A hangok mindkét verzióban, csakúgy, mint az ESPN-ekben, kifogástalanok.

VÉGSZÓ

A NBA Live 2005 szimplán igényes munka, és nem is várunk el tőle többet. Egy kis gyakorlás után mindenkinek kézre áll az egyébként (elsőre) kaotikus irányítás. Aki már megszerette a sorozatot, azt nem igazán fogja érdekelni egy konkurens verzió sem. Függetlenül attól, hogy jobb, vagy rosszabb, ugyanis minden bizonnyal zavarná egy másik játék sajátos stílusa. Hogy egy-két hülye, de hasonló példával éljek, aki mindig is a Colin sorozatot szerette, azt nem igazán érdeklik még a 9.5-10 pontos Rallisport Challenge 1-2 értékelések sem. Vagy például egy igazi Tekkenes is gyakorlatilag magasról tojik rá, hogy hány 9 pontos, vagy még jobb egyéb verekedős stuff létezik. **(Szerinted... Martin)**

Nem is akarok én senkit sem rábeszélni semmire. Tény, hogy az NBA Live komolyabb, és talán egy picit élethűbb az ESPN-eshez képest. Minden verseny, vagy bajnokság, amit a játékban megtalálsz, az a valóságban is létezik. De azt se felejtsük el, hogy nem túl fair dolog évről-évre szinte ugyanazt a játékot minimális változtatással kiadni, bár az azért akad néhány új ötlet. **(Lehetne kocka alakú a labda? Krisztián, ébresztő! Az új részek az aktuális átigazolások miatt jelennek meg, nem azért, hogy újítások legyenek bennük! Martin)** Az egész fejlesztés valahogy fantáziátlan, pedig lehetne ezt másképp is csinálni. Megtömhetnék tartalommal, és most nem csak a konkurens cégek példájára gondolok, hanem akár más EA Sports játékokra, mint mondjuk a Nascar 2005. Itt már inkább látszik, hogy nagyon is tudnak a fiúk, ha akarnak. Pedig ez utóbbi játéksorozatnak tudtommal még konkurenciája sem volt az utóbbi időben. Mindenesetre, ha egy kis vérfrissítésre vágysz, talán érdemes megtekinteni egy másik alternatívát is a szomszéd oldalon (kivéve a Gamecube tulajoknak). Nem is annyira a szebb grafika miatt, mert az egyébként is csak X-en számottevőbb, és egy Live fanatikusnak úgysem tűnne fel, főleg PS2-n. A másik konkurens játékot sokkal inkább a fantáziadúsabb és tartalmasabb játékélmény miatt ajánlanám.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Emberek, emberek, gyósan' siessenek, szegény NBA-nek viszik a koronáját... :) Mondom, hogy erre nyolcat kellett volna adni, a másikra nyolcfelet...

NBA LIVE 2005

EA SPORTS

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló
PS2	1-8 Játékos, online (1-2) memóriakártya 8mb (658KB) analóg irányító (dual shock) multi tap, dpl II, headset
XBOX	1-4 Játékos dd 5.1, xbox live (1-2) headset

✔ élethű és élethű, szuper zsákolási versenyek, All Star Weekend
× lehetne tartalmasabb

XBOX PS2
8.5 pont

Előző számunkban akaratomon kívül ugyan, de kicsit kellemetlen helyzetbe hoztam Csipit, a „tesztelők császárát". **(...és az überszájfert! Martin)** Ugyanis amíg szegény srác egy fejezeten keresztül ecsetelte, hogy még mindig az EA Sports-os NHL a hokis játékok koronázatlan királya, a legszebb, a legjobb, a legtartalmasabb stb., addig én alattomosan előjövök egy **ESPN**-es NHL-lel, amelyről szintén ugyanezt állítom, plusz még hozzáteszem, hogy nagyságrendekkel jobb, mint az említett konkurencia. **(...most akkor már te vagy az überszájfer! Martin)** Mondjuk Csipi biztosan nem hallott a másik vetélytársról, így jogosan gondolhatta, amiket leírt. Erről egyébként nem csak ő tehet, hanem az EA általam korábban említett erőszakos reklámkampánya is. (Mellesleg nem is gondoltam volna, hogy a Csipi ilyen jámbor, jó fej és mosolygós fickó, vagy legalábbis az írásai alapján egészen másképp képzeltem el. Igen kellemesen csalódtam benne.) Még egy dolgot említenék, ami talán zavaró lehetett. Mégpedig, hogy amíg az EA-s NHL „kiválót" kapott a játszhatóságra, addig az ESPN-es miért csak „jót"?

Egyszerű. Biztos vagyok benne, hogy az EA-s NHL-nek is ugyanolyan összetett, de logikusan felépített irányítása van, mint az ESPN-esnek, de az ilyen játékoknál két lehetőség adódik: vagy „jót" adunk a játszhatóságra, mert időbe telik kitanulni, vagy „kiválót", de megjegyezzük az értékelőben, hogy „sok gyakorlás kell". Én az előbbit, Csipi pedig az utóbbit választotta.

Ennek kapcsán említethetném az UFC játékokat is, amire még mindig azt mondom, hogy bár összetettek, de elég jól irányíthatóak. Mondjuk abban igaza volt a Martinnak, hogy egy kezdő játékos először csak néz, mint a sügér. Az újságban jól meg is kaptam a magamét a beszólásomért. Na, de ha tudnátok, hogy a helyszínen mi várt rám. A Martin szépen minden kollégát kiküldött egy kávéra a szerkesztőségből, majd egy sunyi vigyorral ránk zárta az ajtókat. Aztán szépen beinvitált engem a sötét raktárba, ahonnan gyanús hullaszag áradt... **(Na, sikerült egy egész fejezetet mosakodással kitöltened... Martin :)**







JÁTÉKMÓDOK

Az ESPN kérem szépen gőzerővel nyomul. Először az NHL, most pedig az ESPN NBA 2K5 mutatja meg, hogy hogyan is kell szórakoztató és tartalmas sportjátékot írni. Azt hiszem most sem kellett csalódnom. Ha nem is találtam benne olyan húzóerőt, mint a Sega-s NHL-ben, azért az már most elárulhatom – függetlenül attól, hogy hogyan állja meg a helyét a (gondolom) piacvezető NBA Live-val szemben –, hogy a fejlesztők mindenképpen kitettek magukért a grafika, a hangulat, és főleg a tartalom terén. Nézzük is meg gyorsan, hogy milyen játékmódokat találunk.

A Quickgame-ben a szokás szerint gyorsmeccseket nyomhatunk. A Gamemodes-on belül már érdekesebb csemegékre lelünk. A TheAssociatons-ben egy saját csapatot menedzselhetünk végig az egész szezonon, akár 82 meccsen keresztül is. A találkozókat szimulálhatjuk, de természetesen le is játszhatjuk.

A Streetben utcákon, vagy sulik tornatermében kosarazhatunk, félpályán, teljes pályán, egy-egy-ellen, vagy többen is. Itt a háttérben egy Tony Hawkos környezetet kell elképzelni, ahogy a ketreccel elkerített kosárpálya mögött a járókelők figyelnek, elhúznak a taxik, vagyis zajlik a városi élet, a fiúk pedig melegítőben nyomják.

A Tournament egy piramis rendszerű bajnokság, amelyen 4, 8, vagy 16 csapat vehet részt.

A Practice-ben természetesen gyakorolhatunk. Az egyik lehetőség, hogy az egész pályán fel-alá rohangálhatunk, passzolgathatjuk a társunknak a labdát, betanulhatjuk a rádobásokat stb., a másik lehetőség pedig, hogy gyakoroljuk a büntető dobást. Ezt most elmagyarázom, mert kicsit bonyolultabb, mint az NBA Live-ban, de ugyanakkor élethűbb „célzásnak" tartom. X-en a bal és jobb ravasz finom irányított benyomásával kell két csík között egy kört formálni, majd a köztük cikázó labdát az X-szel adott időben elcsípni. PS2-n ugyanezt kell csinálni, csak a bal és jobb analógkarral, és az R1-el. Így elsőre olvasva valószínűleg nem sokan értik miről van szó, de ha kipróbálod, rögtön látni fogod, hogy miről is halandzsázok.

PS2-n idekerült az online mód is, X-en pedig a főmenü legutolsó pontján foglalt helyet.

Az Extras nagyon fontos, hiszen itt találunk részletes infókat a játékmódokról, és néhány tanuló videót is, amelyek segítségével könnyedén elsajátíthatjuk az irányítást, és idővel a csapatok hatékonyabb beállításait is.



A végére hagytam az igazi csemegét, a 24/7 módot. Itt van lehetőség rá, hogy egy általunk kreált átlagos kosarasból egy egész karriert fussunk be, hogy végül NBA sztárt faragjunk belőle. Ezt a játékmódot akár multiban is lehet nyomni. Az egészet pont úgy kell elképzelni, mint anno a Virtua Tennis 1-2, vagy a még aktuálisabb Top Spin karriermódját. Egy térképen választom ki a helyszíneket, ahol edzhetek, vásárolhatok, vagy megmérkőzhetek. Kezdetben csak egy haverral játszunk egy kis pályán, de később egyre komolyabb meccseken vehetünk részt.

Annyit még hagy említsek, hogy játék közben érdemes átállítani a kamerát „2K5"-re, ahogy az NBA Live-nál is van alapból. Egyébként tetszőleges, akármilyen beállított szögből láthatjuk a pályát.

MEGJELENÍTÉS

Nincs olyan nagy különbség a két verzió között. Mindkét gépen pengeéles, csillogó pályákkal, és kidolgozott, nagyszerűen animált, természetesen mozgó játékosokkal találkozunk. X-en hatékonyabb az élsimítás, és az egész grafika stílusa, beleértve a színeket is, sokkal természetesebb, élethűbb. A fény-árnyék effektek, és a pályák tükröződései is szebbek. Az X-es közönség most nem olyan szép, mint az NHL-ben, de legalább megint 3D-sek, amit a PS2-es verzióról megint nem mondhatunk el: csupa szánalmas 2D-s sprite-ok. De legalább már nem csak az X-en láthatunk rövid bejátszásokat a szurkolókról. Ilyenkor PS2-őn is 3D-sek, de mivel itt gyakorlatilag előre felvett kis videókról van szó, a Sony gépén ezek néha csak egy másodperces akadással indulnak el.

A PS2-es verzió tovább tölt az X-eshez képest, és az analóg hangok, habár szintén térhatásúak, nem olyan tiszták és erőteljesek az X-es digitálishoz képest, de sima tévén ez a kutyát sem érdekli. Amúgy szerintem minden hangeffekt a helyén volt. A sportkommentár jól végzi a dolgát, és a szurkolók is igen lelkesen hallatják a hangjukat. A kosárlabda pattogtatása, a sportcipők csúszkálása, a játékosok erőlködése stb. mind-mind élethűen hangzanak. Végre nem csak az X-esen, hanem a PS2-esen is kipróbálható az a vadóc THX minőséggel vetekedő hangteszt. Én mindig jókat szórakozok vele, ahogy lecsukom a szemem, és figyelem hogyan vált át a térben egy hangeffekt az egyik hangfalról a másikra. Azt is érdemes megfigyelni, hogy milyen effektekkel oldják meg sima sztereó hangzásnál a térhangzás szimulálását, akár egy sima tévé esetén is.

ÍTÉLET

Egy kedves barátommal, aki már régóta jártas az NBA Live sorozatban, részletesen összevetettük a két konkurens cég termékét, igaz persze, hogy elsősorban csak X-en.

Az tény, hogy az 2K5-nek a Live-hoz képest elsőre kicsit furcsa az irányítása, bár hasonló, és hamar meg lehet szokni. (Persze aki nem ismeri a másik sorozatot, annak mind a kettő kezelése furcsa és kaotikus lesz elsőre.) Egy minimális fokkal talán árkádosabb, és talán ugyanez a „konzolosabb" stílus jellemző az egyébként élesebb és kidolgozottabb grafikára is. Az NBA Live komoly, élethű és igényes. Az ESPN NBA 2K5 sem kevésbé élethű, de emellett nagyobb hangsúlyt fektet a színesebb játékélményre és a tartalomra. Egyszerűen fantáziadúsabb. A Live speciális „zsákolós" versenyeitől, és az All Star Weekendtől eltekintve gyakorlatilag mindent ugyanúgy megtehetünk a 2K5-ben is, beleértve a szezonokat, a különböző versenyeseményeket, és a részletes csapat menedzselést is. No, meg persze ez a játék is teljes mértékben licencelt, hiszen e nélkül ma már egyetlen hasonló játék sem rúghatna labdába. És erre még rá is tettek egy lapáttal, már ami a tartalmi részt illeti. Én tudom, hogy biztosan ferde szemmel nézel erre a játékra, ha már megszeretted a NBA Live sorozatot, de ha még újonc vagy, és érdekel a kosárlabda, akkor EZ a te játékod.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

ESPN NBA 2K5

SEGA

PS2, XBOX, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló
PS2	1-10 Játékos, online (1-10) memóriakártya 8mb (754KB) analóg irányító (dual shock) multi tap, headset, dpl II
XBOX	1-4 Játékos, dd 5.1 xbox live (1-2), headset

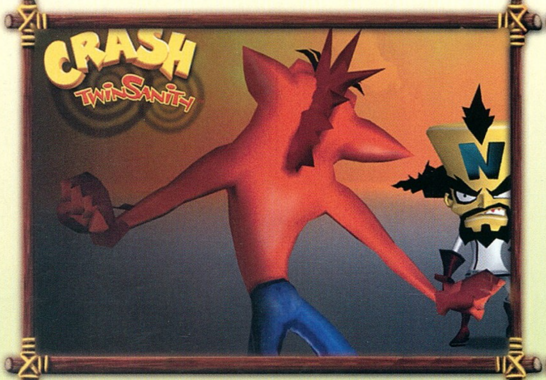
✓ rendkívül tartalmas és hangulatos, nagyon szép
× érdekel egyáltalán a kosárlabda ?

XBOX PS2
9 pont

MARTIN BELESZÓL!

Sok neki a 9. Szerintem 8.5 azért, hogy az EA-s NBA 8-at tudjon kapni. Így lenne igazságos. Főleg, hogy újfent szembesülnünk kellett vele: PS2-n nincs élsimítás... Vajon ezt még hány tesztben kell elolvasnom...? :)

KETTEN EGYÜTT KEVESEBBEK





Ha bevált egy recept, azon nem nagyon érdemes változtatni, és a Crash Bandicoot sorozat esetében ez hatványozottan igaz. Épp ezért érthetetlen, hogy mi szükség volt azokra a játékmenetbeli változtatásokra, amik a **Crash Twinsanity**-t jellemzik? Miért nem lehet a már jól bevált és kitaposott ösvényen tovább haladva fejlesztgetni a játékot, ahelyett, hogy mindenféle zsákutcába vezető mellékvágányra tévednénk?

Keserűséget és csalódottságot érzek most, pedig hazánk egyik legnagyobb Crash Bandicoot fanatikusa vagyok, akárcsak a barátnőm. Ez a vonzalom (mármint a játék iránt), még a Playstationös Crash Bandicoot 2-vel indult be igazán, és a mai napig is töretlen. Minden egyes részt (a gokartosokat is beleértve) a maximumra pörgettünk ki (105%-os, 107%-os végigjátszások), és kötve hiszem, hogy lenne még valaki, akinek mondjuk az összes pálya, platina időre lenne teljesítve a Crash 3-ban. Nekem arra vannak.

A Twinsanity-vel egyetlen egy elvárásom volt csak: ne töltsön annyit, mint a Crash 4, ami úgy vonult be a történelembe, mint a minden idők legtöbbet töltő játéka (kb. 70 másodperc minden pálya előtt). Aztán a Martin hazajött Los Angeles-ből, és rögtön lecsaptam egy ugyanolyan Crash-Spyro demo DVD-re, mint amiről a Bojti is csinálta az előételben az előzetest. (Jellemző a Bojtosra, hogy neki a Spyro demo jobban tetszett, mert az olyan aranyos ;) A demo DVD-n bár voltak „érdekességek", mint például, amikor Cortex-szel összegabalyodva kellet össze-vissza gurulni, de abból még igazán badarság lett volna messzemenő következtetéseket levonni, most viszont, hogy már jócskán végigjátszottam a teljes verzióit, bátran állhatok elétek, értékelhetem a játékot, mondhatom el a meglátásaimat és a véleményemet a Twinsanity-ről. Mivel a Crash játékok stílusával (mászkálós ügyességi gyűjtögetős) szerintem mindenki tisztában van (aki meg nincs, az nem értem minek konzolozik), most elhagynám a szokásos bemutatatást, és inkább a különbségekre és a negatívumokra hegyezném ki a cikket.

Legnagyobb sajnálatomra a Twinsanity már nem egy hagyományos Crash játék, sem felépítésében, sem játékmenetében, sem pedig rendszerében. Mivel a tengerentúlon kitalálták, hogy csinálnak egy Crash-Spyro fúziót (ez GBA-n már be is következett) a Twinsanity – részben a Spyro-s részeknek, részben a teljesen szabadon bejárható 3D-s helyszíneknek köszönhetően – sokat veszített az önmaga által felállított stílus jegyeiből. A Crash tehát kicsit Spyro-s lett, a Spyro pedig valószínűleg valamelyest Crash-es lesz, egyébiránt, ha valakit érdekli a kis tűzokádó okádék (Spyro), az egyik közjátékban, mint mellékszereplő fel is tűnik (le vele!).

Kezdjük az egyik legnagyobb negatívummal: a játék – ellentétben az előző részekkel – túlságosan is történetorientált lett, amitől kihullik az ember haja. Nyomát sem találjuk tehát a régi köztes pályaválasztó tereknek, ahol szabadon szelektálhatunk a már megnyitott, illetve a még zárt pályák között. A Twinsanity-ben négy szigetet találunk, mindegyiken három-három pályával, ami már önmagában is nevetséges: a tizenkét pálya, plusz a négy sziget felderítése, negyedannyi időbe sem kerül, mint mondjuk a Crash 3, több mint harminc pályájának kipörgetése. Ráadásul a pályákat csak LINEÁRISAN lehet teljesíteni, ha tehát át szeretnénk menni egyik szigetről a másikra, legalább egy-vagy több pályát végig kel újból nyomni, még akkor is, ha azt már full megcsináltuk, és le kell nyomni a főellenségeket is újból, hogy a történet tovább gördüljön és továbbjussunk. Szinte teljes mértékben a történettől függünk, ezt tetézi, hogy az átvezető jelenteket (nem a videókat!), nem lehet elnyomni, és mindannyiszor, amikor pályát kezdünk, de akár pálya közben is, újra és újra végig kell nézni, akár százszor is. Ez olyan szinten idegesítő, hogy legszívesebben agyonverném a készítőket, főleg, hogy a jelentek igencsak a felejthető kategóriába sorolandók. De hogy egy példával szemléltessem: mondjuk, hogy végignyomod a játékot X százalékra, ekkor a játék visszadob a legelső szigetre, és lehetőségedben áll, hogy újra nekiindulj a szigeteknek, és begyűjtsd azokat a gyémántokat, amiket útközben elhagytál. Ekkor már elvárná az ember a játéktól, hogy ne játssza le újból az össze átvezető jelenetet, vagy legalább el lehessen nyomni, de nem, a gép rendületlenül nyomja őket orrba-szájba. És hát mit mondjak, amikor csóri játékos már egyszer kipörgette a cuccot, eléggé nehezményezi, ha kötelezően végig kell néznie újból, az irányítás elmagyarázását, vagy ha újból végig kell szenvednie például az Aku-Aku maszk bemutatkozását, és így tovább.









A következő negatívum a mentési pontok elhelyezkedése: valami elképesztő idétlen módon mindenféle következetességet mellőzve tették le a save pontokat. Nem hittem a szememnek, amikor az egyik főellenségnél való elvérzésemkor szinte az egész pályát újból meg kellett csinálnom, csak mert a főellenségek előtt sosem lehet menteni, csak jóval hátrább, úgy a pálya felénél. Nevetséges. A pályákról ki sem lehet lépni a szigetekre, ha mondjuk, úgy éreznénk, hogy adott szintből épp elegünk van. De nem, ha már a gép eldöntötte, hogy mentett, akkor bizony addig nem tudjuk folytatni a játékot, csak ha az épp aktuális pályát letudtuk. Idegtépő, ajánlom mindenkinek, hogy ha belép egy pályára, kapcsolja ki az Auto Save-et.

A sornak még nincs vége, a játék szavatossága is sok kívánnivalót hagy maga után. Van ugye tizenkét pálya, plusz a négy sziget. Ez utóbbiak csak a minden helyszínen felvehető hat gyémántot rejtik magukban, plusz egy-egy rövidítést, ahhoz, hogy legalább visszafelé haladhassunk a szigetek között. Egy tapasztaltabb játékos ezeket a helyszíneket (most a szigetekről beszélek) nagyjából tíz perc alatt felderíti és maximumra teljesíti, hiszen a gyémántok jól látható helyeken vannak letéve, és némi ügyességgel mindegyik rögtön felvehető. Hab a tortán, hogy ezeken a szigetes részeken, ahol full 3D-ben kolbászolhatunk, még meg is bolondul a kamera, amit egyfolytában nekünk kell manuálisan a helyzetünkhöz igazítani. A hagyományos pályákon egy kicsivel jobb a helyzet, hiszen ezek valamivel hosszabbak, mint az előző részekben, és a különböző stílusok keveredhetnek is bennük: teszem azt, a sima megszokott mászkálós ugrálós részeket egy üldözős menekülős rész követheti egy szinten belül is. Sajnos ez azonban még mindig kevés, hiszen a tizen-

két pályából kettőn snowboardozni kell Cortex-en, és még ezen felül is kevés a hagyományos ügyességi pálya, ahol Crash-t irányítjuk, ezek helyett új, eddig nem látott megoldásokkal operáló szinteket kapunk.

Aki tehát a klasszikus Crash-t szerette, az valószínűleg csalódni fog, mint ahogy én is: hiszen én a jó öreg ügyességi részeket vártam, lehetőleg minél brutálisabban megszerkesztve, hogy legalább egy kicsit újra a régi 2D-s platformjátékok érzéseit, nehézségét nyújtsa. Ellenben itt szinte elsőre teljesíthetőek a pályák, sőt, még a gyémántok felkutatása sem okozhat különösebb gondot, hiszen elég, ha nyitott szemmel járjuk be a szinteket. *Nem kihívás.* Az meg különösen nevetség tárgyát képzi, hogy ellenben az előző részekhez képest, most a pályákat csak simán teljesíthetjük, nincs tehát lehetőség később összes láda kiütésére, vagy az idők megdöntésére. **Ezt nem is tudom, hogy képzelték, annyira vérlázító!** Legszívesebben agyonrugdalnám a fejlesztőket. Ezzel egyébként a játék szavatossága is jócskán lecsökken, hiszen száz százalékon két nap alatt fent voltam, és mindössze egy bonusz videó volt a jutalmam – ja, meg a gyémántokért járó artworkök, amik körülbelül semennyire sem mozgatnak meg.

Apropó mozgások. A dupla ugráson kívül szinte semmi extra mozdulatunk sincs: nincs tehát dupla pörgés, bazooka, vagy épp futás, és hasonló nyalánkságok, amiket csakis imádni lehetett az előző játékokban. (A játék egyébként tele van bugokkal is, de ennek most nincs kedvem külön bekezdést kezdeni, legyen elég annyi, hogy az eldobott Cortex néha a levegőben áll, máskor pedig a kilőtt hordóval együtt fönnragad a falban, így aztán kénytelenek vagyunk öngyilkosságot elkövetni, és a sort még folytathatnám)

Vannak persze azért új dolgok is a Twinsanity-ben, amik nem számítanak ugyan pozitívumnak, de mindenképp megemlítésre méltóak, hiszen csak így kaphattok teljes képet a játékról. Egyes pályákon, mint azt mát említettem, Cortex-szel „drágakő-karöltve" kell haladhatnunk, ebben az esetben is tudunk pörögni ugrálni, de Cortex-szet felhasználva, mint egy hatalmas kalapácsot, le is csaphatjuk az ellenfeleinket, illetve el is tudjuk dobni az őrült tudóst olyan helyekre, ahová egyébként nem lenne sanszunk átjutni. Cortex egymagában (eldobás után) felszedi a gyémántokat, lelövöldözi az ellenfeleket, és még, ha van a közelében kapcsoló, azokat is átnyomja. Lesz majd egy olyan pálya is, ahol Cortex-szet egy hordóban kell gurítgatni, mindenféle csöveken keresztül, ahol a hiányzó részeket nekünk kell kapcsolókkal a helyükre tennünk. Aztán lesz kétszer olyan pálya, ahol Cortex velünk egyszerre, de a képernyő más részén vakon fut, és nekünk követve-megelőzve kell eltakarítanunk előle az akadályokat, vagy épp helyreállítanunk / szabaddá tennünk előtte az utat. Kétszer snowboardozhatunk is, illetve lesznek majd menekülős részek is: egyszer egy hatalmas rozmár, máskor pedig egy iskolabuszt szállító zeppelin elől. Irányíthatjuk majd Cortex-et egyedül is, akinek a fegyverével lőni lehet, sőt, az Evil Akadémián még az egyik fiatalabb rokonának (akiről sokáig azt gondoltam, hogy hímnemű, de aztán kiderült hogy Ninának hívják) az irányítását is megkapjuk, aki leginkább a fiatalkori Marilyn Mansonre hasonlít. Vele egyébként csáklyázni tudunk, illetve az egyik bionikus keze kilőhető. Újdonság még, hogy a legutolsó néhány pályán „labdákat – gömböket" kell a helyükre terelgetnünk, ezeket nem csak tolással, vagy pörgéssel lehet mozgatni, hanem becsúszással is, ekkor magasabban fekvő helyekre is fellőhetjük. Az utolsó sziget pályáin szerencsére már találkozhatunk igazán kemény ügyesség részekkel, ahol azért egy kicsit visszatért a régi Crash fíling, de ez annyi, mint halottnak a pofon.

Grafikailag a játék nagyjából marad a régi, talán egy kicsit szebb, viszont a nagy nyitott helyszíneken meg belassul, beszaggat a game, igaz ezt csak PS2-ön tapasztaltam. X-en szép simán futott végig, sőt valamivel szebb is, mint PS2-ön, de ez igazából nem mérvadó, hiszen az X valamivel erősebb gép. Ha tehát ötször olyan szép lenne, mint a PS2-es verzió, akkor beszélhetnénk különbségről.













Summa summarum: *számomra csalódás a Twinsanity*. Kevés és könnyű pálya, lebutított mozgásrepertoár, idegesítő programozási és játékmenetbeli hibák, a folytonosságot állandó jelleggel megszakító közjátékok: ez van az egyik serpenyőben, míg a túlsóba szinte csak azt a néhány klasszikus ügyességi pályát tehetném, amit nem tördelnek szét a különféle újdonságnak számító metódusok: hordógurítás, labdatologatás, snowboardozás, és egyéb dolgok. Pozitívumként talán még a főellenségeket említhetném meg, amik között voltak egész jópofák is, kár hogy némelyiket láttuk már előző Crash játékban, illetve, hogy egy-kettőt (mint például a banyát – Banjo-Kazooie), máshonnan loptak össze.

Nem tartom jó játéknak tehát a Twinsanity-t (hogy a barátnőm szavaival éljek: ezt b***ottul elb***ták), mégis, érzésem szerint a szintén gyengén sikerült Driver 3-hoz hasonlóan, sokan be fogják szerezni ezt is. Hát hajrá…

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

CRASH TWINSANITY

VIVENDI

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos

✓ néhány ügyességi pálya
× az összes újítás

XBOX PS2
6.5 pont

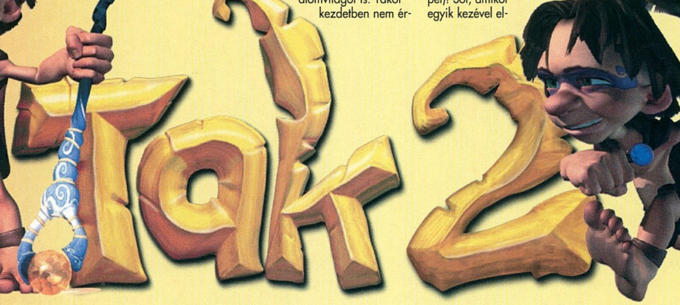
MARTIN BELESZÓL!

A Csipi kábé kétezerszer megkérdezte a játék megjelenése előtt, hogy „Megjött már?", minden egyes nap, amikor bejött a szerkesztőségbe, amitől már kajak kivoltam. Hát még a játéktól! Az első pályát kipróbálva azt hittem, nem látok jól, hogy valami előzetes verziót kaptam. Botrányosan rossz játék, sehol nincs a szinte tökéletes PS1-es Crash-ekhez képest. Ezt egy lapon emlegetni a Ratchet 3-mal, vagy akár a Jak 3-mal…? Áh, felejtő…

TAK ÁLOMBOTJA...







Úgy látszik, ebben a hónapban és vagyok a Konzol külön erre a célra kijelölt, ügyeletes platformjáték tesztelője. Megkaptam a Ratchet és Jak hármat, most meg itt van a kis festett szemű bennszülött gyerek, Tak újabb története is, multiteszt formájában. (A csávó abszolút multiplatform, Gamecube-ra is megírták, de arról sajnos nem fogok tudni információkat csepegtetni, mert csak egy X-et adott a Martin, hogy nézzem meg azon is, és fejlődjön satnya izomzatom annak cipelésével.)

Tak első részét talán ismerhetitek, noha nem kapott akkora hírverést, mint az emlegetett Sony platformerek, és minden pozitívuma ellenére elsüllyedt némileg a gamerek emlékei között, akárcsak a Sphinx and the Cursed Mummy, pedig eme játékok simán benne vannak a PS2 ügyességi gamék élmezőnyében. Aki nem ismeri az előzményeket, bepótolhatja az Extras-ban, ahol kissé zömítve ugyan, de bepillantást nyerhetünk a Tak 1 történetébe, ahol a bátor kiskölyök megmentette népét a Juju-k segítségével, a mindenkit birkává változtató, negatív főszereplő gonosz sámántól.

Most viszont már alszik tizenhat napja egyfolytában, és Jibolba (a jó sámán), meg az előző részben szintén birkává lett szuperhős keltegetik – kevés eredménnyel.

NEW GAME

Itt is kezd a game, mármint beléphetünk Tak álmába, és ott irányítgatjuk őt, ami nagyrészt ostoba betanító részekből áll, vagyis ugorjunk, meg ugorjunk duplán, üssünk, dobáljunk. **(Ettől majdnem felvágtam az ereimet. Martin)** Azért kapunk itt is egy történeti vonalat, miszerint az álomszörny fogságba ejtett egy hercegkisasszonyt, és álompálcája segítségével hatalmában tartja az álomvilágot is. Takot kezdetben nem érdekli a dolog, de mégis elvállalja a feladatot, és elindul a mentőexpedícióra.... azaz indulunk mi vele, és megtapasztaljuk, hogy a kamerakezelés pont fordítva van belőve, mint azt Dzson beállította magának a Ratchet meg Jak sorozatokban. Dühöngés, Options nézés, rájövés, hogy nincs lehetőség cserére, majd bénázás a játék folyamán... Ne tudjátok meg, hányszor estem le, vagy tekergettem 300 fokban a kamerát, amikor csak oldalra akartam nézni, de a másik irányba indult el a szemét. Persze, próbáltam átállítani a kezemet erre a beállításra, de sajnos az agyi reflexpályákat nem egyszerű átprogramozni, pláne a jó kis mozgó paltformrészeken, ahol nincs idő azon elmélkedni, hogy merre forgassam a nézőpontot, hogy lássam a következő helyet, ahova ugrani kell. Ha nagyon undok akarnék lenni, akkor szidnám is emiatt a kezelhetőséget, de inkább csak azt nem értem, hogy miért nem lehetett egy tök egyszerű átváltást betenni a lehetőségek közé? Tak irányítgatása ezen kívül elég egyszerű, az iránygombokkal is használható, és az alapmozgásokon kívül majd kapunk ugyan extra kombókat, vagy Juju mozgásokat, de ezek is maximum három gombra szorítkoznak.

Emlékeztek még ezekre a Juju dolgokra? A szó szerintem az angol Juice-ból lett merítve, mert azzal jeleznek mindenféle különleges, feltöltött állapotokat odakint. Szóval, a Juju ereje plusz dolgokra teszi képessé Takot, például gyorsabban fut vagy úszik, speckó kombókat tud az ellenfelek arcára mérni, meg ilyesmi. Persze, ez nem tart örökké, csak ameddig a bal oldalon fent látható palackunkban van hozzá nafta. A Juju kapcsán akkor már elmondom, hogy megint találkozhatunk a Juju-kkal, akik a Juju szentélyeknél hívhatóak elő egy Tiki nevű, kis bálványformával, amit természetesen meg kell szerezni ügyesen az egyes pályákon. Ezek a megidézhető lények már az első Takban is meglehetősen idétlenek voltak, és ez a hagyomány itt is folytatódik. Az első például olyan volt, mint Master Blaster a Mad Max-ből, csak éppen úgy, hogy egy bamba és debil óriásnak a hasa volt az esze! És úgy beszéltette, hogy a kezeivel mozgatta a száját (mint Ace Ventura az ülepét)! Sőt, amikor egyik kezével elengedte, mert mutatta az irányt, ahonnan kellett neki hozni valamit, akkor a száj pöszén beszélt. Egy másik pedig csontvázféle volt, és pár gonosz Woodie (lásd később) azzal szórakozott, hogy a Tikit odatéve és gyorsan elvéve, összevissza idézgették meg szegényt. A Juju új felhasználást jelenti viszont a Juju Potion, amihez három féle összetevőt kell gyűjtögetni, mint hozzávalót, és a pályákon elrejtett receptkártyákkal lehet kikeverni belőlük mindenféle okosságot. Ezek sajnos nem valamiféle varázsitalok, hanem inkább érdekességek, és új pályák a multiplayer részhez. De recept nélkül is kísérletezhetünk, ha van kedvünk, hátha rátalálunk valami jó kis löttyre. Ezek a hozzávalók mindenféle szétverendő növényekben és kristályokban, valamint gyűjtögetni való bogarakban és férgekben vannak, tehát üssünk szét minden utunkba akadó dolgot – akárcsak Ratchet a csavarokért. (Sőt, a kezdőpályán egy libikóka fatörzs átbillentésével jutottam finom gilisztákhoz, vagy mikhez...) Gyűjteni lehet még tollakat is, életerő vagy Juju Power töltögetés gyanánt, és ezzel ha jól látom, el is mondtam mindent a game lényegével kapcsolatban.

JÁTÉKMENET

A kezdő álomvilágban még nem tudtam, hogy ez a kettes rész most jó-e vagy sem, mert bevallom, nem nyerte el a tetszésemet igazán. Lilás színek, a háttérben lávalámpa-szerűen bugyogó dolgok, a talaj olyan hangot ad járás közben, mintha orrváladékon lépkednénk, valamint kissé homályos volt az egész, és kapott egy aktív keretet, ami a kép szélét folyamatosan elmosta egy bizonyos algoritmus szerint. Szerencsére nem kellett sokat kavarnom az álomban, mert a hős felébresztett végre a hónaljszagával, és imígyen megkaptam az első részből megismert, jól és szépen kidolgozott erdei tájat. **(Én majdnem nem jutottam el idáig, kajak azt hittem, olyan undorító a grafika, mit az álomban. Még jó, hogy volt türelmem... Martin)** Miután az említett hős eltrappolt valami mágikus szandálok keresésére, Jibolba sámán pedig bolhává változva ösztökélt, kis töltögetés után a Wetstone Lake helyszínen találtam magam.

Na, ez már mindjárt más! Mintha kézzel festett tájat szemlélnék gyönyörű, zöld és barna színekkel. Az erdő hatalmas fái, a vízesések, a lassan úszó felhők és alant a kanyonban a folyó kapásból egy kiváló grafikára ösztökélt engem, de persze 10 perc játék után nem szabad elhamarkodott kijelentéseket (és értékelőket) írni. Örömöm csak fokozódott amiatt, hogy Tak rendes, generált árnyékot kapott, ami közelről kissé pixeles szélű volt, de ez tényleg csak nagyon ritkán volt észrevehető. Forgattam az inverz kamerát, gyönyörködtem a környezetben, majd elindulva egy ösvényen mókuscsapat rohant el mellettem. Ezt már szeressük', nem statikus helyeken kell kavarnunk, hanem van élet is, már az eddig látott bogarakon kívül is. A kisemlősök menekülése is érthetővé vált, mert két Woodie egyiküket ketrecbe zárta és ott tobzódtak mellette. Ezek a „vudik" őslakosoknak néznek ki, fából való testrészeiket nem tartja össze semmi, és csapatostól fognak ránk törni mindig. Lecsapkodásuk pedig fontos, mert némely ketrecek, ajtók vagy egyéb dolgok csak akkor nyílnak meg, ha az összes karattyoló faléányt kiirtottuk az adott











helyről. Itt is ez történt, de a mókus nem megköszönte visszanyert szabadságát, hanem felment a fájára, és jól megdobált valami makkokkal vagy effélével. **(Még a mókusok sem szeretnek téged... Martin :)**

De nem csak ilyen fajta lényekben merül ki az erdő faunája, mert odébb egy kék medve hódolt kedvenc időtöltésének, a mézevésnek, mégpedig olyan módon, hogy egy méhkaptár alá feküdt, hogy az abból kicsöpögő méz egyből a szájába kerüljön. Medvénk interaktív állat (a mókus is, mindjárt leírom hogyan), mert a hasán ugrálva elérhetünk magasabb helyeket, amikhez kis lábainkkal nem tudunk felérni. Sőt, egyes medvék megunva az ugrálást elkapnak minket, és jó nagy távolságra eldobva segítenek a továbbjutásban. Aki játszott az első Takkal, emlékezhet a vaddisznók vagy kosok ugyanilyen szolgáltatására, bár varacskost itt is fogunk találni párat. A vadröfik elég ellenségesen viszonyulnak hozzánk, kivéve, ha a szagunk miatt szerelembe esnek irántunk – ilyenkor még lovagolni is lehet rajtuk (a hátukon). Ezt elérni pediglen úgy tudjuk, hogy vagy megcsapkodunk egy bűzös borzot, mire az lebrunzol minket jó kis büdösséggel (a legyek is körbedongnak ilyenkor), vagy pedig döglégyevő virághoz megyünk, ami köztudottan nem éppen ibolyaillatú növény... Átható szagunk persze csak a disznóknak tetszik, mert a medvék ezt megérezvén hanyatt homlok elmenekülnek a közelünkből, ami jó, mivel egyes feladatokat csak így tudunk velük megoldani. De ez még nem minden! Mert hiába megy oda például egy kaptárhoz, ha a közelben tartózkodó mókus undok módon megdobálja, mert ettől megijed és visszafordul. Tehát először a rágcsálóval kell csinálni valamit, amit bolhává változott sámán barátunk segítségével fogunk elérni. Őt ugyanis dobálni tudjuk, és még a repülését is finomíthatjuk valamelyest, hogy pont valaminek a bundájába érkezzen. Ha ügyesek voltunk, akkor két féle lehetőségünk van: vagy megcsípi a gazdaállatot, amitől az ideges lesz, és például mókus esetében elkezdi dobálni a közelében tartózkodó vudikat, akik így elengedik a kívánatos híd köteleit, hogy át tudjunk azon menni. Egy hóddal viszont fát tudtam kirángattatni, de ha birka a megcsípett állat, akkor az vadul elkezdi tekerni a birkakereket (ez olyan, mint a mókuskerék, de a birkák ilyen jellegű felhasználását már az első részben is tapasztalhattuk a futószalagokon), így hozva működésbe kiemelkedő platformokat, vagy egyéb szerkentyűket. A második opció pedig a célállat elaltatása rövid időre, amitől az például nem fogja megdobálni az arra elhaladó medvénket.

A feladatok összetettségét egyébként fokozza a játék: vannak üres kaptárok, ahova a méheket át kell irányítani egy teliből a méztermelés beindítása végett, megcsapkodva párszor a telit, egy-két raj méhet a nyakunkba szabadítva, de ha mondjuk béka van a közelben, akkor az az egyik rajt mindenképpen megeszi (meg ha bűzlünk, akkor a legyeket is, amik körülöttünk döngenek), tehát erre is figyelni kell! Sőt, a méhek funkcionalitása még ennél tovább is fokozható! Például a mocsárvidéken, ahol krokodilok lesnek ránk a vízből – és el is kapnak, ha arra akarunk átgázolni a sekélyes részeken –, viszont ha méhek is vannak velünk, akkor azok a zöld hüllők fejét fogják inkább célpontnak tekinteni, és azokat elfoglalva minket a biztonságos átkeléshez hozzásegíteni.

Látjátok, a Tak 2 tényleg megpróbálta továbbvinni azt, hogy ne csak mászkáljunk összevissza, hanem néha az agyunkat is megtornáztassuk némi logikai feladványokkal! Ezek például egy JB nevű sámán kiszabadításakor olyan szintre jutottak, hogy a zöld Juju energiát kellett egy kanyargós csővezeték kereszteződéseibe rakott, ágyúval meglőhető, forgatható kapuk segítségével eljuttatni különféle szerkezetekbe. Ebből az ágyúból kétféle is volt, mivelhogy némi öldöklést is kellett rendezni a logikázás közben. Ugyanis azon a pályán hatalmas tojásokból ilyen nagy fejű, kék meg piros, rendkívül idegesítő, lebegő lények keltek ki, amiknek a kék fajtája barna, gombaféle anyagot juttatott a csövekre, meg a szintén megtisztítandó, forgatható gömbökre (ez a művelete eléggé olyan volt, mintha lekakilta vagy lehányta volna), a piros pedig Takot rázogatta meg holmi energia kisülésekkel.

A játékmenetbe befért még sok harc is, pláne a vudi arénában (itt is elsőnek a sámánokat illik kiiktatni, mert ezek újraélesztik a megölt vudikat), vagy az álomvilágokban a pályavégi, csápos főszörnyekkel, de nem olyan vészes ezek túlélése, és Tak is akárhányszor újjáéledhet, vagyis ebből a szempontból nem túl szigorú a game. Kezdetben ugyan csak egy fegyverünk van, meg végtelen számú kövünk dobálni, de majd megkapunk egy mágikus, Bolas nevű, három összekötött kőből álló dobófegyvert az egyik Jujutól, és ha megszereztük a címben szereplő álompálcát (Staff of Dreams – a nők szokták így hívni az én egyik cuccomat :), akkor utána azzal is haladhatunk az egyre jobban beinduló játékban. Ekkor találkozunk az első rész Moonjuju kiscsajával is, és innentől választhatunk segítő szellemállatot, ami pl. ha a sas, akkor megidézésekor felkapja a legnagyobb, brutál ellenfeleket, imigyen könnyítve meg dolgunkat, vagyis ott kezd valóban beindulni a játék.

ÉRTÉKELÉS

A **Tak 2**-ről egészébe véve jó a véleményem, a pályák tényleg nagyon szépek, a kamera is ritkán akadozik, viszont tömeges harcnál néha nem láttam semmit, csak vaktában nyomogattam el a kombókat (a pajzsos ellenfeleket a sima ütés nem teríti le, kivédik). Kinézetre is szép kis játék, kiváló alja, jó teteje, kinek hogy tetszik. Nagyon ott van például az a rész, amikor egy hordón megyünk lefelé a rohanó folyón, zuhatagokkal, örvényekkel, sziklákkal és kidőlt fatörzsekkel színesítve! Ilyet nagyon kevés gaméban látni, az biztos! A víz szuper életszerű, a grafika nem rángat be, sem PS2-n, sem X-en, és jól be kell tanulni, mikor kell ugrani vagy leborulni a víz alá, mert elsőre nem nagyon lehet megcsinálni ezt a szakaszt. Később is feltűnik egy ilyen, de ott már kenuval nyomjuk (rafting rulez), és ütlegelni kell az utánunk jövő vudikat is. Két helyen pedig komolyan szédülni kezdtem, olyan jó volt a perspektivikus mélységábrázolás, amikor óvatosan egyensúlyozgattam vékony deszkán a vudi arénában, később meg egy sziklaperemen.



Sajnos az álomvilág szerintem elég pocsék lett. Ez nem koncepció, bár érdekes, hogy egy darabig felváltva nyomjuk ott, és felébredéskor a rendes életünkben is a történetet. A humor nagyrészt megmaradt, és röhögtem is, mikor Tak, a sámán és a csontváz Juju kézen fogva ugráltak egy sárga úton, egy pipacsmező közepén (tiszta Óz). Mint mondtam, Xbox-on is teljesen ugyanazt kapjuk, mint Ps2-n, még az árnyékot sem a grafikai proci számolja, hanem az engine. Kis bibi, hogy töltés közben a játék ezen a gépen hajlamos megakadni, mondjuk, ha valami hangmintát tölt le a játék, de ez sajnos PC architektúra és az optimalizálás hiányát jelző betegség.



Nagyon jó ötlet az, hogy a multihoz is a főjátékban mixelhetünk ki új pályákat (Juju Potions), mert így megvan a motiváció, és nem csak valami hülye grafikákat meg ilyesmit kapunk a kínlódva megszerzett extra cuccokért. Nekem 8 pálya jött össze, ezeket ki is próbáltam, és megfelelőnek tartottam a jó kis baráti partikra, mert kellően lehet bennük szívatni az ellenfelet. Köteleken ugrálva tollakat gyűjthetünk, múmiákat menthetünk meg a pusztulástól (és az ellenfél pólyásait segíthetjük hozzá), a csirkék csapkodásánál is tollgyűjtés a cél, főnixmadár hátán ügetve nyírhatjuk ki egymást egy arénában, és visszatért az első rész hó- és homokdeszkája is, versenyzési célzattal.

Aranyos a Tak 2, de az én értékrendemben nem veszi fel a versenyt a másik két nagyágyúval – de ez nem jelent semmit, hisz a vásárlási döntést nektek kell meghoznotok.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

A Tak 1 is nagyon bejött nekem, pedig akkoriban a Jak 2 és a Ratchet 2 volt a menő. Előbbi túl nehéz, utóbbi túl debil volt nekem, így inkább a Takot nyomtam. Ez a második rész, ha túlszenveded magad a gyökér betanító pályán és az álomvilágon, nagyon beindul. Szerintem durva jó az állatok használata, és a velük megoldható logikai feladatok változatossága. Tök (Tak :) sokat lehet röhögni a játékon, nagyon szép a „festett” grafika – szerintem mindenképpen érdemes beszerezni!

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

THQ

PS2, XBOX, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

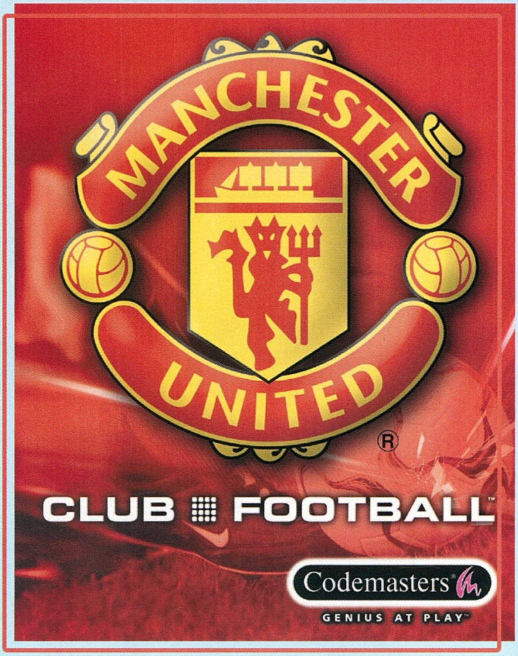
PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (138KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-2 Játékos, dd 5.1

✔ aranyos, humoros játék
× az álomvilág nem kellett volna bele...

XBOX PS2
7.5 pont

CODEMASTERS 2005-ÖS FOCIJÁTÉK MIX





Az előző havi EA Sports csomagocska után újabb összeállítást kaptunk, ezúttal azonban a Codemasters örvendeztetett meg minket, méghozzá egy labdarúgó pakkal. Eljött tehát az újabb virtuális testmozgás ideje! A két nagy cím jóvoltából lehetünk szimplán játékosok, vagy akár menedzserek is… a lényeg egy: győzelemre vinni csapatunkat. Hogy melyik név esetében éri meg leginkább a küzdelem? Nos, hamarosan az is kiderül. Lássuk tehát a résztvevők jellemzőit…

CLUB FOOTBALL 2005: REAL MADRID / MANCHESTER UNITED

A **Club Football** sorozat már tavaly is megpróbált a leghíresebb klubcsapatok rajongóinak kedvére tenni, ám idén még az eddigi eredményeket is felülmúlták… amennyiben információim helyesek, összesen *huszonegy* különböző csapat fémjelezte DVD-t tehetünk magunkévá! Ezek közül Martinnal – találomra – a Real Madrid, valamint a Manchester feliratú lemezeket választottuk ki a teszteléshez. Lényegi különbség úgysem igazán lesz köztük, így ez a két példány bőven megfelel a célnak.

No, tehát… indítás után mindegyik változat esetében egy rövid bejátszást figyelhetünk végig, amiben az adott tornaklub rajongói és játékosai láthatóak, valamint egy-egy számukra fenntartott stadion. Különösen nem rázott meg egyik bejátszás sem, mivel a közel félegy perc közötti időmennyiségbe szinte semmi valóban érdemleges dolgot nem sikerült belepakolni. Személy szerint jobban örültem volna, ha kicsit a városok nevezetességeire is kitérnek pár képsor kíséretében, elvégre azok is hozzátartoznak a csapatokhoz, még ha csak érintőlegesen is. Ehh, mindegy. **(Gábor, jó hogy nem már a híres múzeumokat akarod bemutatni egy focijátékban. Szerinted érdekli ez a gamereket? Martin)** A következőkben már a póriás menüben kalandozhatunk. Az adott válogatott egyik embere (változó, hogy kiről van szó) rugdossa a bőrt egy fehér háttér előtt, míg baloldalt pár sorban figyelnek a lehetőségek. Kissé steril számomra ez a megoldás. Ráadásul a játékosok ugyan egész szépen ki lettek dolgozva, az azért elég vicces, ahogy a labda kinéz. Csillog, villog, tükröződik a felületén minden… csak mintha fémből készítették volna. Sebaj, egy ilyen apróság nem veheti kedvünket, elvégre a játék a lényeg. Játékmódból van pár. Az extra menüben készíthetünk saját elképzelés szerinti csapatot, amit azután egy saját kupán is végigvihetünk. De nem merülnek ki ennyiben a lehetőségeink, hiszen még fantáziameccseket is generálhatunk. Az Exhibition opciót különösen nem kell részleteznem remélem, hiszen ez minden valamirevaló focis programban megtalálható. A lényeg azonban a „Club” címszó alatt lelhető meg. Itt bevállalhatunk szezont is, vagy a ligás küzdelmet. Ezek mellett

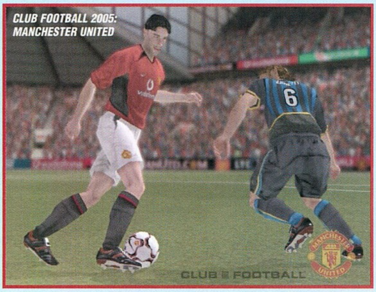


CLUB FOOTBALL 2005: REAL MADRID

még a valóban lejátszott meccsek bizonyos pillanatait is átélhetjük… gondolok itt például a 2003-as Madrid-Bilbao megmérettetésre. Jelen esetben a harmincötödik percben járunk, az állás 1-1, amit természetesen jobbá kellene tenni. Ilyen és ehhez hasonló helyzeteket kell megoldani a Scenarios pontnál. **(Ez zsír! Írjunk focitörténelmet! Martin)**

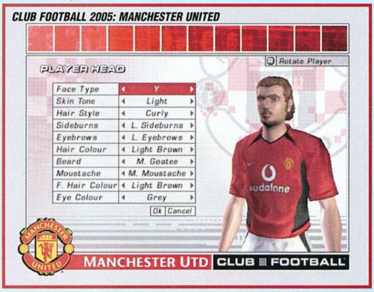
Ám most jöjjön a lényeg: a mérkőzések. Beállíthatjuk a nehézséget (nagyon könnyűtől a nagyon nehézig), szórakozhatunk a csapat taktikájával, formációjával… illetve bizonyos helyzetekben az időjárással is.

Hmmm… valamit még az elején meg kell jegyeznem. Korábban már láttam promo videókat a játékból, amiken neves játékosok parádéztak teljes életnagyságban, azzal hirdetve a programot, hogy ennél realisztikusabban már nem is lehet kidolgozni az említett egyéneket. Hááát… bólintottam is rendesen, mikor azokat a fickókat megláttam, mert valóban durván néztek ki. A menüben gyakorlók már kisebb hatással voltak rám, míg a játékban tapasztaltaktól egyenesen elszörnyedtem. Jó, nem ronda a stuff, csak egyszerűen annyira beharangozták a csúcsminőségű megvalósítást, hogy már tényleg kezdtem bekajálni. Alapból azzal kezdődött a dolog, hogy a kameranézetek között egy igazán használhatót nem találtam (legalábbis olyat, ami látványos, meg használható is egyszerre). Vagy túl távoli (de legalább belátható), vagy nagyon közeli (avagy a karakterek már többnyire kivehetők, viszont nem látjuk, hogy két méterrel odébb mi vár ránk). A játékosokra visszatérve… a videók hazugok voltak. Bőven nincs itt olyan kidolgozottság, mint a reklámokban. Általában lehet vágni, kinek a bucija libben be éppen a képbe, de hazudnék, ha azt állítanám, hogy ez minden esetben igaz. Plussz, az árnyékok közeliben durván szögletesek, a nézőközönség meg a szokásos odavetett paca. Pfúj… Na de mi is van még, ami nem tetszett látvány terén? Ja igen, a focisták futása már zavaróan ismétlődő. Látható, hogy hol szakad meg a mozdulatsor labdavezetésnél, majd újra ismétlődik az egész. Amikor meg többen rohannak egymás mellett… hát az maga a csúcs. Mint egy csapat android. Vicces… vagy inkább szánalmas? Még nem döntöttem el. Az eső sem túl meggyőző, de az legyen a legkevesebb. Akkor most jöjjön a játszhatóság. Kisebb problémák ezen a téren is vannak. A gép nehézsége még rendben is volna, ám az irányítás annyira béna időnként (erősen az EA kiadású UEFA 2004-re emlékeztet), hogy amiatt szinte nem is tudunk érvényesülni. Amikor például a gép már az első percben kivitte a labdát a pályáról, akkor jót röhögtem. Amikor azonban egy támadásnyi idő múlva már én nem tudtam megállni/megfordulni/átpasszolni a vonal előtt vagy

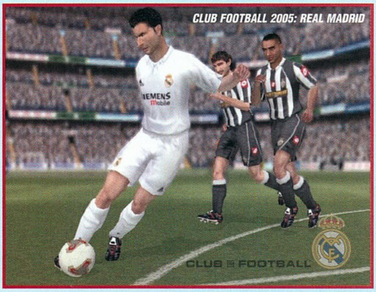


CLUB FOOTBALL 2005: MANCHESTER UNITED

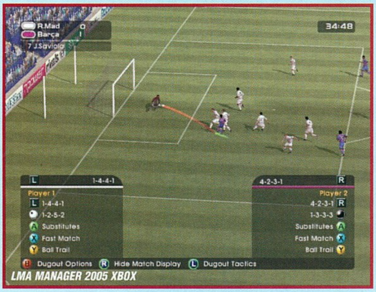
CLUB FOOTBALL 2005: MANCHESTER UNITED



két méterrel, akkor kezdtem kapizsgálni, hogy talán mégsem az AI hibájának volt köszönhető az említett „baleset". De hogy igazságosan kiosszak mindenkit, azért a mesterséges intelligencia is kap, miután így szóba került. :) Igazán megköszönném például, hogy ha amikor előre rúgom a lasztit, akkor a közelében futkosó emberem is rárontana egyből, nem csak az ellenfél. Mire én átveszem az irányítását, addigra már rég a kapum felé gurul a bőrgolyó. Nem szeretem az ilyen kellemetlenségeket. A hangok még viszonylag rendben is volnának, de a kommentátorok dumáin én világéletemben elaludtam, szóval ez nem a CF hibája (a valóságban sem kell jobb altató... bekapcsolok egy tévés mérkőzést, majd ahogy megszólalnak a közvetítők, már békésen alukálok is), viszont a közönségnél felfigyeltem valamire. Talán én hallom rosszul, de van egy nagyon béna *alapzaja* a játéknak. Vannak időnként megszokott beordítások, éljenzések, fütyülések, tapsolások, de az alaphelyzetekben ezek mellett egy rádiós recsegéshez hasonló zaj is megüti a fülemet, ami idővel durva idegesítő tud lenni. Nos, ennyi. A hangulat, meg a szavatosság a korábban leírtakból lemérhető. Az átlagembert nem fogja lekötni hosszabb távon, talán csak a bizonyos klubok rajongói élvezik majd a CF nyújtotta lehetőségeket. Ők azonban már csak azért is boldogok lesznek, mert nem csak kedvenc csapatuk „bőrébe bújva" focizhatnak... de még az album opcióban videókat is behozhatnak híres megmozdulásokról, illetve képeket nézegethetnek és idevágó történelmet is olvashatnak (a legtöbbet a megszerzett pénzből lehet megnyitni).


CLUB FOOTBALL 2005: REAL MADRID


LMA MANAGER 2005 PS2


LMA MANAGER 2005 XBOX

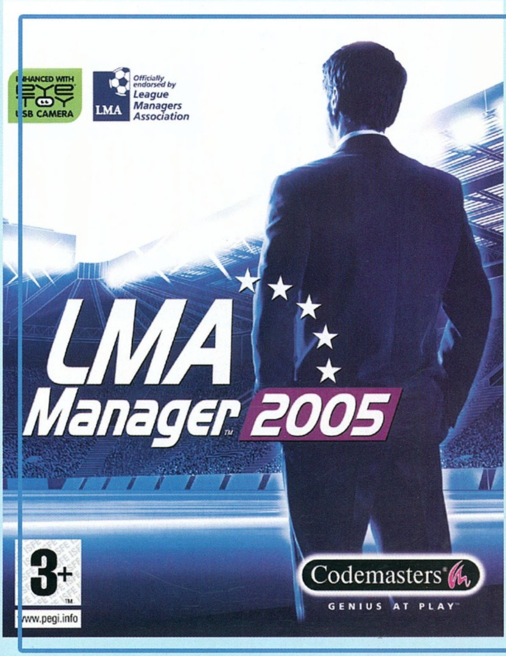
Egyszóval, nekik talán megéri majd a lemezt beszerezni (mondjuk 5-8K felett nekik sem). Ahogy azt már említettem, lényeges különbség nincs a különböző változatok között, egyedül csak a csapatok mások (és az ezekhez kapcsolódó extrák, meg a mérkőzések). Természetesen a célplatformok között sincs nagy eltérés. Nekem kicsit telítettebbnek tűntek az X hanghatásai, valamint a grafikája is picit szebb, de egyik sem jobb annyival, hogy az pontlevonást okozhatna az értékelésnél...

LMA MANAGER 2005

Az LMA már kezdésében is hangulatosabb, mint előbb tesztelt társa(i). A rövid kis bejátszás, a menü (csak egy stadion van a háttérben, meg egy labda, és a felhők, ahogy haladnak el ezek felett... szerintem jópofa), és a mindkettő alatt szóló tipikusan angolos, modern Beatles hatásokkal megáldott zene egyaránt kellemes élményt nyújt. Sok választásunk nincs az indításnál. Vannak a beállítások, az online opció, aminél akár új sztárokat is letölthetünk, valamint egy kódos szoba. Utóbbiban ott vannak az elérhető csalások, meg egy telefonszám, amit ha felhívunk, a pénzünkért cserébe megszerezhetjük a kívánt gombkombinációkat. Erre igazából csak úgy jó magyarosan annyit tudok mondani: bek*****ják! Az említetteken kívül már csak az Exhibition és a karriermód vár ránk. Előbbiben kiválasztunk egy csapatot (ha egy haverunk is játszana, akkor ő is beszállhat a másik fél szerepében), és következik az új, Pervollal mosott 3D-s küzdelem. Ez egy tévés közvetítéshez hasonlítható. Tényleg minden térben van, és még szép is, viszont nem tudod irányítani a játékosokat külön-külön, hiszen itt most a teljes létszám megmozgatása a cél. Beleszólhatsz meccs közben a taktikájukba, a felállásukba, hogy ezzel is közelebb vidd őket a célhoz. A karriermód ennek a bővített verziója. Itt ugyanis nem csak a meccseket vezényelheted le, hanem az adott csapat hétköznapjait is, hiszen erről szól egy menedzser szimuláció. A kezdet kezdetén megkapod új irodádat, aminek asztalán az újságcikkekből is kiderülhet: te vagy a következő reménység, aki nagy sikereket hozhat a válogatottjának. Mivel ez egy komoly program, nem csak, hogy saját álomcsapatot létrehozhatsz, de még licencelt klubokkal is nekiindulhatsz a kihívásoknak. Ahogy azt már megszokhattuk az ilyen stílusú játékoknál, játékosokat vehetsz/eladhatsz, stadionokat vehetsz be, valamint irányíthatod az edzésprogramot, illetve elfogadhatod a kapott elektronikus levelekben írt megmérettetéseket. Egy kissé szűkös a helyem arra, hogy minden lehetőséget leírjak, hiszen a programban rengeteg dolog van, amire oda kell figyelni. Ez egy komoly üzleti stratégiát és sporttudást igénylő cucc. Feljuthatsz a csúcsra, de akár percek alatt le is kerülhetsz a bénább kategóriákba is. Minden rajtad múlik. Illetve nem csak rajtad... hiszen a (szerintem) legnagyobb negatívum pont ebben a tökéletes realizmusban rejlik. Ténylegesen azzal van problémám, hogy semmiféle oktatómód, vagy segítségkérés nincs a korongon, ami egy ennyire összetett játéknál iszonyatosan nagy hiányosság. A menüket és a lehetőségeket csak az látja át, aki rendelkezik már némi előképzettséggel, vagy/és tulajdonában van egy korrekt kialakítású füzet, ami felvázolja a lényeget. Ha normál halandó vagy (és nem fanatikus focimenedzser), esetleg füzeted sincs a lemezhez, akkor könnyen elvérezhetsz, talán még az angoltudásod sem ment meg. Ezen kívül azonban tényleg keményen ott van saját műfajában az LMA. Tökéletesen képviseli a több és jobb fogalmát. Remek 3D-s modell, valamint jóval több csapat, mint korábban. Ízléses menük, szép (de azért nem gyönyörű) meccsek, rengeteg lehetőség. Aki komolyan leül mellé, az akár hónapokig is elszöszmötölhet vele. Bevallom, én nem tudnék pár napnál tovább megmaradni egy ilyen jellegű stuff mellett, de ez legyen az én egyéni problémám. A platformok közti különbség ugyanaz, mint amit a CF esetében írtam, plusz itt még annyi van, hogy a PS2 tulajok még az EyeToy kamerájukat is bevethetik, amennyiben rendelkeznek vele. Minőségében tehát hasonló ez is az EA fémjelezte TCM-hez.

MARTIN BELESZÓL!

Háááát, egy Fifa 2005 és egy Pro Evo 4 – de szerintem idén a TIF 2005 is normális lett – mellett nem tudom, hogy gondolta ezt a Codemasters... Tudom, vannak a világban akkora drukkerek, akik megvesznek egy klubcsapatról szóló játékot, Magyarországon viszont nem hiszem, hogy akad ilyen. Az LMA Manager más tészta. A manager programokat sokan komálják...



ÖSSZEGZÉS

Nos... megtekinthettük tehát a Codemasters legújabb gyöngyszemeit. A Club Football nem rengeti meg a világot, hiszen hibái miatt labdába sem rúghat (ez most mennyire ide illik...) olyan vetélytársak mellett, mint a PES, a FIFA, vagy a TIF. A legutóbbi Kopa mester rendezte bulin megtapasztalhattuk, milyen elosztó segítségével hatan nyomni a Konami remekművét... ilyesmire a CF nem képes, mert a játék helyett a szereplők kinézetére gyúrtak rá a fejlesztők. Az LMA azonban kellemes csalódás volt számomra, főleg az előbbi résztvevő után. Minden szempontból igényes munkával állunk szemben, aminek egyetlen komoly hibája a túlzott összetettsége. Ezt egyébként tudom ajánlani a foci megszállottjainak. A CF sorozatot felejtse el a cég... készítsen inkább helyette jó kis autós játékokat. Azokhoz jobban értenek... ;)

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

CLUB FOOTBALL 2005

CODEMASTERS
PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (2388KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-2 Játékos, 139 blokk

✓ az adott csapat rajongóinak okozhat pár kellemes órát
× másnak nem nagyon

XBOX PS2
6 pont

LMA MANAGER 2005

CODEMASTERS
PS2, XBOX

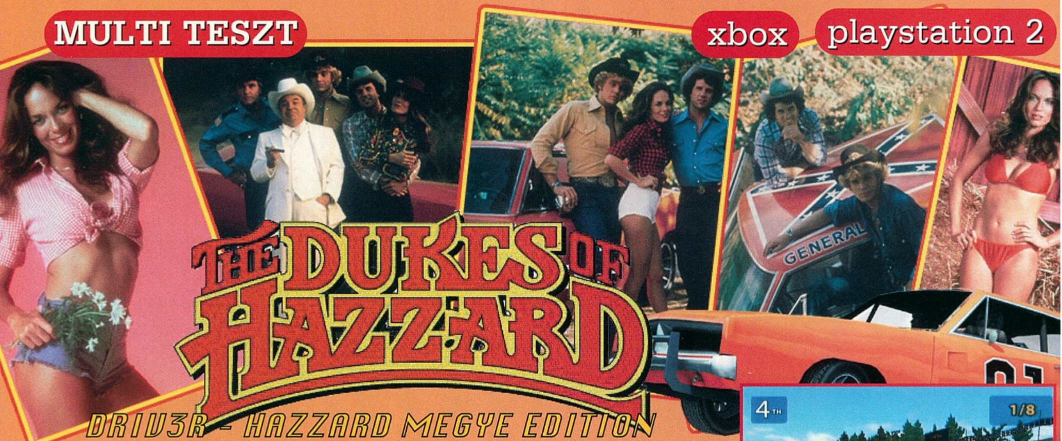
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1-2 Játékos, online, usb kamera, memóriakártya 8mb (1533KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-2 Játékos, 74 blokk, xbox live

✓ szinte tökéletes menedzser szimulátor
× túl komoly, a segítség meg kevés

XBOX PS2
8 pont



DRIV3R - HAZZARD MEGYE EDITION

RATYI NAP

Vannak olyan napok, amikor az ember azt kívánja, bár fel sem kelt volna. Ez a péntekem is pont ilyen volt. Késve ébredtem, bakker gyakorlatom van! Villámgyorsan felöltöztem, de rám jött egy „nagymatyi", majd közvetlenül ezután egy retyódugulás. (A részletektől megkíméllek titeket :). **(Hála istennek. Senki sem kíváncsi rá, ahogy a retyón matyizol. Matrin :)** A kellemetlen procedúra után odanyomtam a kutyámnak, és az akkor ébredő páromnak egy-egy gyors puszit **(Sorrend! Martin :)**, majd tűztem a megállóba. Épp jött is egy villamos, rohanok mint az örült, majd az utolsó pillanatban megállok. Áhh, túl sokan szállnak fel, és úgyis most jön a következő. Kényelmesen kivárom, majd szállnék fel, de nem nyitja az ajtót…

Tanuló járat vazzeg! Azért idővel betévedtem az egyetemre, ahol a habzó szájú gyakorlatvezetőm fogadott, aki inkább egy felböfögött hörcsögre hasonlított, mint tanárra. A hiányzói strigulát mindenesetre behúzta nekem. Mindegy, vége az egyetlen duplaórámnak, mehetek számlákat rendezni. De jó, esik az eső. Megkerestem egy közeli utcai váltót. Odanyomtam 300 dollárt, majd vártam. A fickó hosszasan nézegeti az egyik százast. Nagyító alá veszi, forgatja, vakarja a kobakját, majd a tudálékos kiscserkész közli, hogy ezt a (bankból származó) bankjegyet be kell vonnia vizsgálatra. A fejemet verném a falba. El kezdek veszekedni, persze a kis lukon át alig lehet kommunikálni, a forgalom pedig a fülembe zúg.

Elkérte a személyimet, telefonszámomat, és adott egy papírt amivel majd megkapom az ellenértéket, ha értesítettek a vizsgálat eredményéről (jövő héten). Gondoltam megkérdezem, hogy most akkor mi a rákból fizessem be a határidős számlákat. A fazon mosolyogva sajnálkozott. Remek, jöhet a büntetőkamat. Rohantam a legfontosabb szolgáltatóhoz, hogy legalább azt kifizessem, de péntek van, épp akkor zárt be (mert a hülye váltó feltartott).

El kellett még mennem egy bankba suskáért. A busz cammogott, az utolsó helyet pedig egy törtető nő foglalta el előlem. Később még állóhely is alig volt. Dugóba kerültünk, plusz a híd előtt még le is állították a forgalmat 10 percre, hogy a hazánkba érkezett főmuftik zavartalanul átkelhessenek. Végül az aluljárónál egy csúszós lépcsőn még el is seggeltem két csaj előtt. Azt említem már, hogy az esős időtől minden tiszta sár volt ? Most már a gatyám is. A postára szintén el kellett mennem egy ajánlott levélért, de mivel még nem jött meg, később jöhettem vissza. Este tudtam meg, hogy a postás bácsi 5 perccel a délutáni próbálkozásom után hozta meg a levelet… **(Life sucks… Martin)**

A SOROZAT

Biztosan mindenki emlékszik még gyerekkorából a Hazárd megye lordjaira. Mai szemmel már nem egy nagy was ist das, de kiskoromban nagyon szerettem. Emlékszem, adták is néhány hónapja az RTL Klubon, és voltam is olyan elvetemült, hogy egy-két részt fél szemmel végigszenvedtem, pusztán csak a régi szép idők emlékére. Ha a pontos sztorira és minden névre nem is emlékszem, azért sok minden rémlik még, és hát a játék is segített kicsit feleleveníteni a memóriámat.

A történet egy vidéki városban, vagy településen **(Úgy hívják: megye. Martin)** játszódik. Mindig egy kedves bácsi mesélte a poénos történeteket, vagyis hogy éppen mi a tényállás Hazárd megyében. Volt egy szőke, meg egy fekete hajú srác (Luke és Bo), akik most nem tudom, hogy tesók, vagy haverok, de állandóan együtt lógtak, és fel-alá furikáztak a narancssárga versenykocsijukkal (General Lee). Volt egy kedves bácsikájuk (Uncle Jesse) is, és egy unokahúg ??? (Daisy), aki gyakran lebzselt körülöttük. Aztán volt egy csúnya polgármester, vagy egyéb főmufti (valami Berbeullo ???, vagy mit tudom én), aki mindig rosszban sántikált, és az alá beosztott (Rosco) seriffel együtt, aki mindig porul járt, le akarták sittelni a „lordokat" (Dukes), vagyis a srácokat. Ennyit bőven elég is háttér sztorinak, és most nézzük mit nyújt a játék.

A MENÜRENDSZER

Hát az egy kicsit szegényesnek mondható, de azért vannak lehetőségeink. Lássuk csak: kezdhetünk új játékot, vagy folytathatjuk a régit. A multiplayer kezdetben használhatatlan, mert ezt csak az egyjátékos módban nyithatjuk majd meg folyamatosan. Persze később elérhető lesz benne a szokásos egymás elleni verseny, de lesz üldözés és roncsderbi is. Az Options-ben csak a vibrafunkciót és a feliratot érdemes beállítani, hogy jobban értsük majd az eseményeket. Ja, és PS2-n a térhangzást is itt kell beállítani, X-en pedig ugyebár a gép menüjében. A Credits uncsi, a Movies-ban már van egy-két csemege, például interjú a sorozat sztárjaival, és egy izgalmas előzetes a frenetikus Ratbag játékokról :) Persze ezeket is még egytől egyig elzárták előlünk, hogy amennyiben eddig kétségeink lettek voltak a végigjátszással kapcsolatban, így már mindenképpen nekiállunk.

A JÁTÉK ÉS HIBÁI

Az egész sztori gyakorlatilag driveres küldetéseken alapszik. Általában lineárisan követik egymást a feladatok, de néha-néha megválaszthatjuk a teljesítendő küldetések sorrendjét.

Sajnos hasonló hibákat követtek el a fejlesztők, mint a DRIV3R esetén (persze azok más kontárok voltak :). A feladatok vagy túl unalmasak, vagy túl nehezek. Az első feladat például, hogy egy ágas-bogas roncstelepen kell megtalálni öt cuccot (festéket, abroncsot, stb.) az új versenykocsihoz. Ezeket, csakúgy mint minden egyéb tárgyat, vagy célt, színes forgó csillagokkal jelöli a játék. A kevésbé elszántakat már ez a küldetés is eltántorítja. Persze nem úgy mint a Ninja Gaiden, ugyanis a Dukes of Hazzard fegyvere az unalom. Kb. félóráig kerestem fel-alá kolbászolva azokat a vackokat. A trükk az, hogy minden elágazásban körül kell nézni, és gyakran ugratni is kell, mert lehet, hogy egy-két cucc az autóroncsokon van. Fogalmazzunk úgy, hogy ez volt a vizsga. Ha ez megvolt, akkor már a többi küldetést is ki lehet bírni… legalábbis egy ideig, mert az ezt követő néhány könnyed „menj A pontból B pontba (szinte) időlimit nélkül" feladatok után taktikát vált a játék, és az unalom helyett a gyökér játszhatósággal kerget minket az őrületbe. A „kedvencem" a Driver 2-ből jól ismert követősdi. (Hogy fordulna fel, aki ide betette!)


XBOX


XBOX

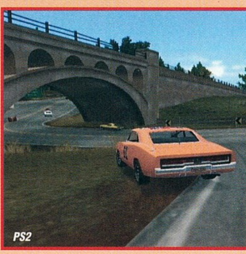
A baj csak az, hogy itt nincsen semmilyen jelző, hogy túl közel, vagy túl messze kerültem, és ehhez még hozzájön, hogy az ideális távolsághoz nagyon szűk határokat szabtak meg. Ráadásul a domboktól nem lehet látni, hogy hova fordult a követendő tag, aki egyébként össze-vissza gyorsul, vagy lassít. Borzalmas! A másik probléma sok feladatnál, hogy a rögös utakon összevissza dobál a kocsi. A szembejövő tahók, meg a kergetőző (apuci kedvencei) sportkocsis

huligánok is állandóan nekünk jönnek, ráadásul úgy, hogy mi a saját sávunkban haladunk.

Később még jobban bekeményít a játék, és olyan időlimiteket szab, amit valószínűleg csak rossz poénnak szántak. Ráadásul előfordul, hogy legalább öt összekötött kisküldetést kell egymás után végrehajtani, ahol az időlimitek is egymástól függnek. Én letettem már az összes eddigi Gran Turismo jogsit, és végigjátszottam az összes Drivert és a Rallisport Challenge-et, de az egyik pálya piszkosul kifogott rajtam. A harmincadik (ez komoly, nem vicc :) próbálkozás után már nagyon földhöz akart vágódni a kontrollerem, úgyhogy inkább feladtam. Megmondom őszintén, annyira nagyon nem is sajnáltam, hogy nem tudom meg a történet folytatását :).

MEGJELENÍTÉS, POZITÍVUMOK, VÉGSZÓ

Hát a grafika megjelenésre nem valami nagy szám. X-en inkább egy „elmegy"-nek felelne meg, de azért dicséretes, hogy lehetőségünk van az egész megyét beautókázni, és azért az ismert karakterek sem olyan rosszak. Ami pedig a prezentációt illeti, X-en 50 Hz fekete szegélyekkel? Na ilyet se láttam még. Egyébként gyakorlatilag most tényleg ugyanúgy néz ki a két verzió. Sőt, megmerem kockáztatni, hogy kivételesen egy hangyányit szebb volt a PS2-es, leszámítva, hogy néha belassult, és sok tereptárgy (az X-hez képest) később jelent meg.


PS2

Végre nyoma sem volt azoknak a csúnya recés éles kontúroknak. De a PS2-nek miért egy ilyen játékra kell elpazarolnia az élsimítást? A hangeffektek totál egyszerűek. Nagyon ritkán tapasztalható valami térhangzás. Az dicséretes, hogy a főmenüben az ismert country-s főcímdalt nyomatják, és gondolom, hogy mindenki a saját szinkronhangját kapta, de mi magyarok ezzel nem sokra megyünk. A kocsi egész jól irányítható, de mint említettem, a feladatok vagy unalmasak, vagy túl nehezek. Viszont egész hosszú a játék, vagyis kell hozzá egy-két hét, míg kipörgetjük (bár inkább azért, mert nehéz).

És hogy néhány pozitívumot is említsek, az összhang végül is „nem olyan rossz". A küldetésekben, a régi kocsikban, és az egy-két rendőrös üldözésekben van valami driveres feeling, és aki szereti a sorozatot, az valamennyire vissza is kapja annak a hangulatát.

Persze az is igaz, hogy én inkább **csak nekik** ajánlanám a játékot.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én például senkinek sem ajánlanám ezt a játékot. Technikailag, összességében vizsgálva abszolút közepes, öt pontot ér. A baj csak annyi, hogy húsz sokkal jobb olyan új játékot tudok kapásból felsorolni, amire inkább érdemes költeni. Ha mondjuk valaki CSAK Driver-klónokkal nyomja, az megveheti, egyébként inkább ne kockáztass…

THE DUKES OF HAZZARD: THE RETURN OF THE GENERAL LEE

UBI SOFT / RATBAG

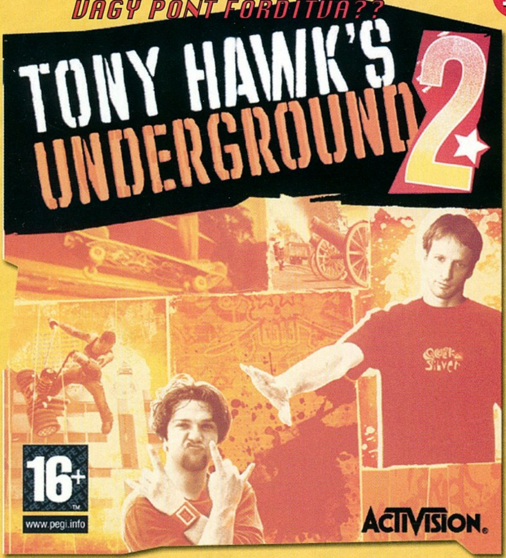
PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes
PS2	1-2 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (46KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos dd 5.1

✔ ici-pici driveres feeling, egész hazzard megye
× bejárható, az ugratások nem rosszak

XBOX PS2
5 pont

TONY HAWK JACKASS MÓDRA, VAGY PONT FORDÍTVA??



A Tony Hawk sorozat még Playstationön kezdte meg stílusteremtő pályafutását, amely mára annyira profivá nőtte ki magát, hogy minden platform TOP 10-ében fellelhető legalább az egyik tagja. A rajongók általában a formabontó harmadik részt favorizálják a legjobban, de a második rész „sulis" pályájának emlékén is sokaknak megdobban még a szíve (nekem is :). Az első sajnos kimaradt az életemből (sosem bocsátom meg magamnak :), de azonkívül mindegyik epizódot nagyon szerettem. A kedvencem talán a negyedik (ott lettem profi :). Az előző Undergrounddal kapcsolatban azonban (másokkal együtt) fenntartásaim voltak. Én személy szerint nem adtam volna neki többet 9-nél, de inkább csak 8.5-öt érdemelt volna. (Az indokaimat a Tony Hawk Evolutionben találjátok.) Természetesen igényes darab volt, csak hát az előző részek ismeretében kevés újdonságot hozott. De a jó hír az, hogy a **Tony Hawk's Underground 2**-ben újra éreztem azt a húzóerőt, amit a korábbi epizódoknál tapasztaltam (és az Undergroundnál hiányoltam).

MENÜRENDSZER

Gyorsan ugorják át az introt és nézzük a lehetőségeket. Az új színes design rögtön szembeötlik. A főmenüben például egy „szerencsekereket" forgatva választhatjuk ki az egyes menüpontokat. Rögtön két karriermód is a rendelkezésünkre áll. A STORY MODE-ban az Undergroundhoz hasonló történetes karriert kezdhetünk. A CLASSIC MODE-ban pedig visszanyúltak egészen a harmadik rész játékrendszeréig. Van lehetőségünk free skate-re is a HIGH SCORE-ban, és tetszőleges karaktert, illetve pályákat készíthetünk a CREATE A MODES-ban. Ne felejtsük el a szokásos az (eddigi részekhez hasonló) multiplayer módokat sem. Xbox-os system link funkciót azonban ebben a részben már nem találtam.

STORY MODE

Ebben a módban a nagyfiúk világkörüli útra kelnek (WORLD DESTRUCTION TOUR). Az egyes pályák lineárisan követik egymást. A célokat megtekinthetjük, a VIEW GOALS-ban. Egyes feladatokhoz minden pályán meg kell találni a titkos vendéget, és az ő, vagy egy más-



sik profi bőrébe bújva, vagy egy speciális járgányt kiválasztva kell azokat végrehajtani. A feladatok 25, 50, vagy 100 pontot érhetnek. Ha összeszedtünk legalább 500-at a max. 1000 pontból, akkor továbbléphetünk. A feladatok nagyon ötletesek és poénosak. Például paradicsommal kell dobálni a járókelőket, vagy egy turbófűnyíróval kell versenyezni egy totálkáros tolószékes kölyök ellen. Érdekes újításnak számít, hogy már graffitiket is kell rajzolnunk (lassan átmegyünk Jet Setbe?). A pályákat összekötő bejátszások is nagyon viccesek. Nem vagyok nagy Jack Ass-es, de azért ismerem őket. Az egész játék stílusa pont olyan. Annyit például tudok róluk, hogy az egyik srác állandóan veri az apját, ő meg a pénz miatt kénytelen hagyni magát. (Azt hiszem Bam Margera az.) Ez megmagyarázná, hogy az egyik bejátszásnál mit keresett a furgonjában megkötözve alsógatyában a faterja :). Az is tetszett a játékban, amikor az alvó apuka szobájába lassan beterelnek egy bikát, kiosonnak, majd csúzlival rácsapnak a seggére ... :)

MARTIN BELESZÓL!

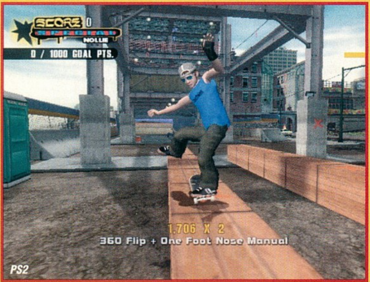
Hát, biztos jó lett, ha Krisztián mondja. Én nem vagyok egy nagy deszkás, se virtuálisan, se real life... Majd biztos megint beül hozzám Józsi kollégám, és megmutogatja a trükköket!

CLASSIC MODE

Itt egészen a harmadik részig nyúltak vissza a fejlesztők: 2 perces limit és a jó öreg feladatok, mint például a SECRET TAPE meglelése, vagy a S-K-A-T-E, és a negyedik részből megismert C-O-M-B-O kirakása. Általában még választani is lehet, hogy melyik pályán folytassuk a karrierünket. A stats pontokat itt megint táblácskák gyűjtésével fokozhatjuk.

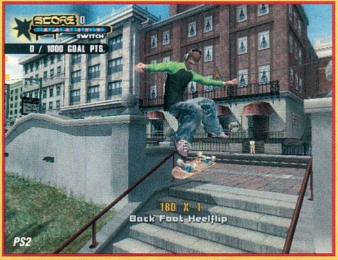
SZEMÉLYES BENYOMÁS

A grafika, bár nem annyira éles, mint a negyedik részben, igen sokat fejlődött. Sokat javultak a fény-árnyék effektek, és a járókelők is pofásabban festenek. (Nagy örömünkre igen sok az „XXL-es" csaj. :) Sokkal rajzosabb és lekerekített formákkal találkozhatunk. A grafika stílusa olyan tipikusan Gamecube-os „festett", mint például az X-es Wreckless-nél is. Talán a figyelmetlen programozók miatt, de ez néha igencsak igénybe veszi az X hardverét. Ritkán ugyan, de tapasztalhatunk frissítési hibákat. PS2-őn ugyan alig maradt nyoma ennek a „festett" grafikai stílusnak (semmilyen élsimítás nincsen), viszont minden pengeéles, és azt a (X-hez képest) gyengébb grafikát, amit a PS2 vállal, azt gond nélkül megjeleníti. A zenék már sokkal jobbak, mint az előző részben, de még mindig nem az igazi. Az X-es városi digitális térhangzás néha igen komoly. De persze a PS2-es pro logic II sem rossz, és sima tévén is minden effekt tökéletes. (A CLASSIC MODE-ban még a feladatok bemutatásakor hallható effekt is olyan maradt, mint a harmadik részben.) Az irányítás természetesen nem változott. A feladatok végre kellően nehezek, bár azért akad közöttük egy-két szívatós. Martin egyébként is a lelkemre kötötte, hogy vegyem komolyabban az értékelést. Én németül játszottam, úgyhogy minden feladatot értettem, de egy szótár segítségével egyébként is minden probléma orvosolható. A hangulat – bár valamiért nem vetekszik az igazi klasszikusokkal – újra a régi. A szavatosság – hála a két különböző kariermódnak és a sok-sok feladatnak – nagyszerű lett.



TONY HAWK EVOLUTION

Az első részről felesleges sokat beszélnem. A készítők elgondolásai nagyszerűen beváltak. Olyannyira, hogy stílusteremtő program vált belőle. A **második** rész csak kisebb grafikai változtatást hozott, és egy-két újabb mozgást, mint pl. a falon csúszás. Persze nagyobb pályák, és még több színesebb feladat állt a rendelkezésünkre. A kombózást is tovább fokozták valamivel. A **harmadik** rész hatalmas grafika és fizikai fejlődésen esett át. A pályák nagyobbak és szebbek lettek. A trükkökön is rengeteget változtattak. *Létfontosságú* lett a kombózás. Megjelent a „reverse", amellyel a félcsövekről lecsúszva a levegőben végrehajtott GRAB és FLIP trükköket egy ugrással összeköthettük a manual trükkökkel. Kiemelt fontosságúvá váltak a GRIND-olás közben végrehajtott trükkök. Az egyensúlyozást már nem érzésre, hanem egy mérlegcsíkot figyelve hajthattuk végre. A **negyedik** rész vállalta fel először az arculatváltást. A 2 perces limitek helyett szabadon mászkálhattunk a pályákon, és az egyes embereknél kaptuk meg a feladatokat, ahol konkrét időlimiteket kaptunk. A pályák még hatalmasabbak és szebbek lettek. A feladatok, bár kellően nehezek voltak, inkább tanító jellegűek. Az új mozdulatok közül a legfontosabbak talán az új manual trükkök. De említhetném a DROP ACID-et is, amely végre megkönnyítette a félcsövek elhagyását. A falak tetejére is könnyedén feljuthattunk egy JUMP, GRIND, JUMP, GRIND négyessel. Ja és belekapaszkodhattunk a járművek hátuljába (és az elefántok farkába.) Az **Underground**ban továbbfejlesztették a „free skateres" játékrendszert egy sztori móddá. A grafika ugyan visszafejlődött, ám megjelentek más napszakok is. Az új mozdulatok közül a legfontosabb a deszkáról leszállás, amelyet össze is köthettünk a megkezdett kombókkal. Felmászhattunk házak tetejére is, és néha még járműveket is irányíthattunk. Még említhetném a faltól való elrugaszkodást is a JUMP, JUMP kettőssel. Sajnos a feladatok túl könnyűek lettek, logikátlanul követték egymást, az egész játékmenet kissé lineárisra sikerült, így egy-két (max. három) nap alatt mindet le lehetett kavarni. Az eddigi nagyszerű dalokhoz képest az itteni zenék nagyon szürkék voltak. Azt még fontos, hogy említsem: a stats pontokat nem gyűjteni kellett, hanem teljesítményeink alapján fejlődtünk.



Az **Underground 2**-ből látszik, hogy az alkotók okultak a hibáikból. A játék grafikája a sorozat legszebbjének nevezheti magát. Hogy mindenki igényét kielégítsék, az új sztori mód mellé bezsúfoltak egy klasszikus 2 perces limitű módot is többé-kevésbé különböző pályákkal. A rengeteg feladatban végre megint van kihívás. Kellően színesek és poénosak, csakúgy, mint az egyes bejátszások. A napszakok már nem csak előre betöltöttek, hanem váltakoznak (a napfelkelték pl. nagyon szépek). Akadnak új mozgások is. A faltól való elrugaszkodásnál matricákat ragaszthatunk a falakra. Ha leszállunk a deszkáról, graffitiket festhetünk a falakra a GRIND-dal. Az eséseknél, attól függően, hogy mennyire gyorsan nyomkodjuk a GRIND-ot, behozhatunk egy FREAK OUT-ot. Ilyenkor begurulunk, és darabokra törjük a deszkánkat. Erre pontszámot is kapunk, és akár egy kombó kezdete is lehet. Végül van egy FOCUS TRICK is. Amíg tele van a specialünk, lassítva trükközhetünk, de jó sokat kell és szünet nélkül, különben megszakad a lassítás.

(Még hadd említsem meg a **Tony Hawk's Pro Skater 2X**-et, amely exkluzívan csak Xbox-ra jött ki három évvel ezelőtt. Az első három rész legjobb feladatait gyűjtötték össze benne, sajnos kevésbé igényes grafikával és megvalósítással.)

VÉGSZÓ

Azért szeretem a Tony Hawk játékokat, mert a nagyszerűen lemodellezett kisebb városrészletekben olyan fokú szabadságot kapunk a gördeszkázáshoz, mint a GTA-ban a bűnözéshez. Mindenütt egy korlát, pad, félcső, rámpa stb. Nem kell feltétlenül a feladatokra koncentrálni, hanem akár órákig is eltrükközgethetünk. Az irányítás és a mozgások mindig kompatíbilisek az előző részekkel, úgyhogy elegendő egyszer elsajátítani, és csak a néhány új trükköt hozzátanulni. Ezzel a résszel minden rajongó elégedett lesz, még a korábbi részek után is. Ezen az útvonalon kell kérem szépen a fejlesztőknek a jövőben továbbhaladniuk.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

ACTIVISION

PS2, XBOX, GC, GBA, PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1-8 Játékos, dpl II, 16:9 memóriakártya 8mb (134KB) analóg irányitó (dual shock) online, eyetoy
XBOX	1-2 Játékos dd 5.1, 16:9

✔ nagyon szép, tartalmas, ötletes, poénos és van benne kihívás
✕ talán egy-két szívatós feladat, lehetnének jobb dalok

XBOX PS2

9 pont

BOYZ 'N' THE HOOD

*Jópofa játék ez a GTA: San Andreas. A város nagyobb, mint korábban, egy feka gyerekkel vagyunk, többet káromkodnak. Vannak új autók is, és pizza helyett most spagettit szállíthatunk házhoz. Az engine ugyanaz, mint korábban, de hát Istenkém, már a Vice City is alaposan meggyűrte szegény Pléjstációt, jól van ez így, akadozik is kicsinykét, ne legyünk telhetetlenek, ez a gép ennyit tud, és kész. Mondtam már, hogy milyen jópofa ez a feka gyerek? Mindig azt mondja, hogy b**dmeg, meg hogy k***aanyád. Halkan játszom, mert bejön a mutter, és elpofoz a gép mellől. A Vice City-t már lenyomtam háromszor, csak azokat a rohadt csomagokat nehéz összeszedni, szóval jó, hogy most új városba nyomulhatok. Nyolcpont, simán.*

Valahogy így nézne ki agy átlagos internetes gamer oldal átlagos fórumbejegyzése, ha *Rockstar North*-nál lusta, de roppant pénzéhes disznók dolgoznának. Faktum: a Rockstar Northnál NEM lusta és pénzéhes disznók dolgoznak, hanem tehetséggel, ésszel és lelkesedéssel bőségesen megáldott fejlesztők, akik egy régóta futó széria ötödik inkarnációjában is tudnak újat mondani a saját maguk által megteremtett zsánerről. A **Grand Theft Auto: San Andreas** nem szimpla folytatás, hanem bátor (és hatalmas) lépés a helyes irányba; olyan játék, amibe nyakig lehet merülni úgy, hogy elfelejted körülötted zsibongó világot.

Remekmű? Mérföldkő? Kikerülhetetlen alapvetés? Megmondhatnám már itt rögtön az elején, de (persze) nem fogom. Vegyünk inkább közösen egy mély levegőt, és bukjunk alá a Bűn Soros Mocsarába.

HOME, SWEET HOME

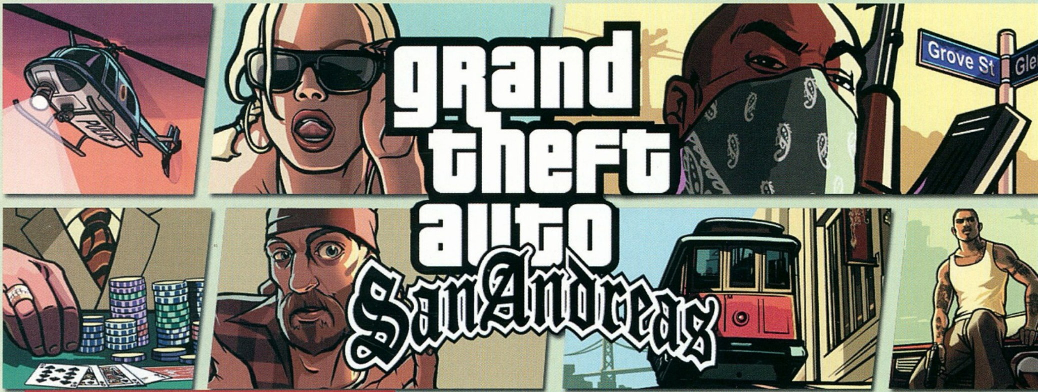
A Rockstar a GTA sorozat soros tagjait mindig is jól helyezte olyan alternatív univerzumokba, ahol – és amikor – legjobban ki lehet hajtani a játék bűnözős témájából a maximumot. Az újgenerációs GTA epizódok felfedezték már maguknak a jelenkor New Yorkját (GTA3), a nyolcvanas évek közepének Miamiját (Vice City), a San Andreas pedig a kilencvenes évek elejének Kaliforniáját szúrta ki magának. A játékról áramló hírözönt gondosan magukba fogadók bizonyára tisztában vannak már vele, hogy pontosan miről is van szó: ezúttal nem egyetlen városban, hanem egy komplett államban garázdálkodhatunk (San Andreas – Szent András – a Kalifornián átívelő, a gyakori földmozgásokért felelős híres-hírhedt törésvonal neve). A helyszín és az időpont minden tekintetben tökéletes választás: ez volt az a kor, amikor Los Angeles kevésbé szerencsés negyedeiben a bandáké volt a végső szó, amikor az etnikai feszültségek gyújtogatásokba torkollottak, amikor négy fehér rendőr büntetlenül verhetett félholtra közlekedési kihágásért egy feketét, és amikor a keleti és nyugati part prominens rapperei előszeretettel pumpálták tele egymást ólommal egy-egy durvább, az ellenérdekelt fél közeli hölgyismerőseinek csoportosan véghezvitt anális penetrációját pattogós rímekbe foglaló zeneszám okán. *A becsület mindenek felett, ugye...*

Ebbe a nem túl barátságos környezetbe érkezik haza a San Andreas főhőse, Carl Johnson – családtagoknak, haveroknak, és az egyszerűség kedvéért a továbbiakban nekünk is: CJ. CJ öt évet töltött Liberty City-ben, nem kifejezetten önszántából: az öccse halála miatt a lelkét mardosó önvád űzte messzire, és most egy másik fájdalmas amit a valós életben soha nem lenne alkalmad, bátorságod, vagy netalántán gusztusod „eljátszani". Ennyi. Ha a következő GTA a nyolcvanas évek végének alternatív Hong Kongjában fog játszódni (nedves álmaim tárgya!), és a főszereplő Chow Yun Fat alteregója lesz, azzal is NAGYON szívesen fogok nyomulni, hiába nem ferde a szemem, és nem beszélem mandarin tájszólásban a kínait. **(Bazzeg Liki, ez durva jó ötlet! Dobjak egy mailt a Rockstarnak? Martin)**

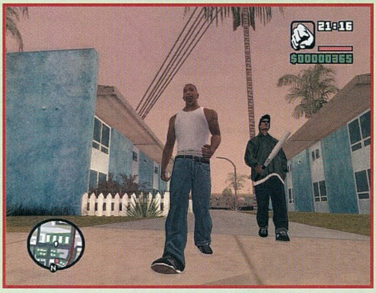
A *feeling* a lényeg, fiúklányok, és az nagyon a helyén van. A San Andreas nagyjából fél óra alatt építi fel a maga kis sajátos hangulatát, és nem hagyja veszni egy pillanatra sem. CJ megérkezik Los Santos-ba, elkezdünk vele mászkálni az utcákon, elkötjük az első autót, leütjük az első stricit az utcán a pénzéért, és máris ott lubickolunk a játék kellős közepében. A valós énünket elpakoljuk a fiókos szekrény legmélyére, és elkezdjük lépdelni a lépcsőfokokat a nagypályás gengszterré válás rögös, de roppant élvezetes útján.

WELCOME TO SAN ANDREAS!

*„Jesszusom, hiszen ez k***a nagy!"* – szalad ki az egyszeri játékos száján a meglepetés első, kissé obszcén, már a játék hangulata által vezérelt jele. Az egyszeri játékosnak – mint mindig – most is igaza van. A San Andreas masszív, hatalmas, elsőre abszolút átláthatatlan méretekkel rendelkező játék. A kezdőváros, Los Santos nagyjából akkora, mint Vice City volt – ha csak magát a konkrét várost nézzük, a környező (a játék elején szintén elérhető) területeket hozzácsapva úgy **másfélszerese** a Bűn Városának. Ezzel nincs vége a dalnak, hívjuk





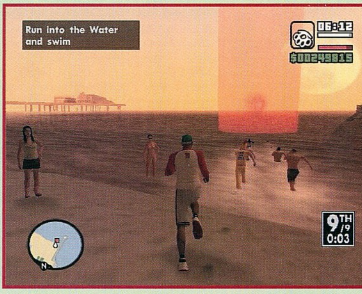


esemény rángatja vissza – az anyját meggyilkolták. Otthon romokat és kétségbeesést talál: volt bandája, az Orange Grove Family gyakorlatilag szétesett, a környéket az ellenséges Ballas geng uralja, bátyja (Sweet) eltávolodott tőle, és két barátja (Smoke és Ryder) sem a régiek már. Ráadásul a rendőrök is a nyakára másznak: a reptéren két korrupt zsaru (Frank Tenpenny és Eddie Polaski) várja, akik először megvádolják egy gyilkossággal, aztán okulásképpen kihajítják egy, az ellenséges banda által uralt negyed kellős közepén. Hősünk bringát ragad, hazakerekezik, és nekilát, hogy rendbe tegye a dolgokat a gettóban...

A San Andreas történetéből nem nagyon fogok többet mesélni: a sztori szétszpojlerezése kihúzná a játék egyik tépőfogát – inkább nem kísértem a Nyájas Olvasót. Legyen elég annyi, hogy a szokásosnál lassabb kezdetek után a történet igen tisztes utazósebességet vesz fel, feltűnik egy rakat érdekes karakter, a Rockstar bedob néhány várt (eddig minden GTA-ban elárult minket valaki – itt is meg fog történni) és váratlan fordulatot, egyszóval nem fogunk unatkozni – a San Andreas sztorija szerintem az eddigi GTA játékok legjobbja, mind hosszúságát, mind mélységét tekintve. A korábbi részek sem szűkölködtek remekül felvázolt karakterekben, de itt egy fokkal többet kapunk: karakterfejlődést, emocionális hétteret és motivációt – ezt pedig nem sok játék mondhatja el magáról.

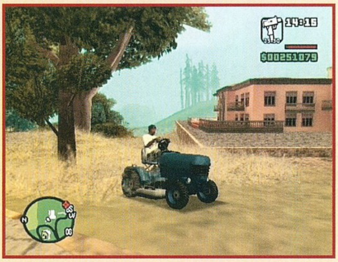
Sokan problémáztak az első screenshotok / hírek felbukkanása után az új GTA epizód témáján: közép-európai fehér emberként vajon mennyire tudunk majd azonosulni egy kaliforniai afro-gengszterrel? A korábbi részek standard keménytökű fehér bűnözőfazonjai több azonosulási pontot adtak, most meg itt ez a feka srác... A válasz: *CJ teljesen rendben van.* A notórius fajgyűlölők persze utálni fogják, de ők valószínűleg mindent és mindenkit utálnak (beleértve a saját fajtársaikat is), mindenki más viszont jól ellesz vele. Különben is: a GTA nem erről szól, ez – nem a klasszikus, hanem a szó szerinti értelmében vett – szerepjáték, néhány órára / napra / hónapra belebújsz egy olyan karakter virtuális bőrébe, akit / csak elő a térképet: látni fogjuk, hogy van még felfedezhető terület bőven: két komplett város (San Fierro és Las Ventura) és az őket összekötő területek. Maradjunk a fenti Vice Citys hasonlatnál: a San Andreas nagyjából hat Vice City-nyi kiterjedésű játékteret kínál, és nem aprózza el a dolgot – nagyon kevés a kopár, kihasználatlan terület: mindenhol látni valami érdekességet, a fejlesztők gondos precizitással népesítették be épületekkel, utakkal, fűvel-fával, sziklákkal és objektumokkal az egész vidéket. Ennek megfelelően a játék elején nem nagyon tudod majd, hogy mihez kapj: nekiállsz nézelődni Los Santos-ban (egyelőre úgy sem enged át a másik két városba a játék) és levonod az első következtetéseket a San Andreas-szal kapcsolatban – miszerint a GTA: SA sokkal csinosabban néz ki, mint az elődje.

A San Andreas vizuális megvalósítása minden valószínűség szerint a végső határokig tolja ki a PS2 grafikai képességeit. A Vice City töltött a két városrész között – a San Andreas SOHA nem tesz ilyet, szépen, folyamatosan húzza be a DVD-ről a masszív területet. Töltőképernyővel csak az épületekbe való belépéskor, és a belső terekben való ténykedéskor fogunk találkozni. Ráadásul minden sokkal részletesebb, mint korábban: a városok, az épületek, az objektumok, a



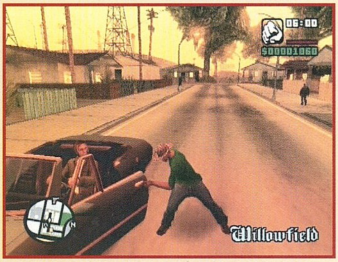






kocsik, a karakterek több poligonból épülnek fel, az effektek látványosabbak, szebbek a fények és az árnyékok – fejlődés mindenhol tetten érhető. Engem különösen a városon kívüli, füves-fás-dombos részek megvalósítása ragadott meg. A fű organikus, a növényzet buján zölddel, remek kontrasztot képezve a városok kő-üveg-beton dzsungelével. CJ animációja is dicséretet érdemel: hősünk végre normálisan fut, emberhez méltóan ugrik, és általában sokkal gazdagabb és kifinomultabb a mozgáskultúrája, mint azt az előzményekben megszokhattuk.

A három város TÉNYLEG különbözik egymástól. Los Santos jól adja vissza Los Angeles-t a külső kerületek lepusztult, düledező épületeitől a csillogó belvároson át a gazdagok és szerencsések által lakott domboldalakig. San Fierro San Francisco-t mímeli, kevésbé autentikusan, mint Los Santos LA-t – a jellegzetes látványosságok azért itt is megvannak, a Golden Gate hidat például nem lehetett kihagyni (mint ahogy Los Santos-ban is találkozhatunk a híres Hollywood felirat, a Walk of Fame, a Venice Beach, vagy a Rodeo Drive a GTA





világába átültetett másával). Las Ventura = Las Vegas, annak minden csillogásával és pezsgő éjszakai életével. Most jön az első (de nem az utolsó!) durvulencia, a perfekcionizmus jegyében: a városok különböző klímával rendelkeznek! Los Santos-ban állandó a hőség, ritkán (de akkor hirtelen, és igen hevesen) esik az eső, a várost poros, sárga ragyogás teszi jellegzetessé, a kora délutáni órákban realisztikusan remeg a forró homok és aszfalt fölött a levegő – *tökéletes*. San Fierro esősebb, ködösebb, párásabb – pont úgy, mint San Francisco. Apropó, eső: korábban egyféle eső létezett, most különböző fokozatai vannak, a futó délutáni záportól a dörgéssel-villámlással tarkított, sűrű, alig átlátható vízfüggönyt a nyakunkba zúdító viharig. Valószínűleg az én egyéni perverzióm, de imádom a játékokban az esőt, a San Andreas-ban pedig igazi élmény a délutáni záporban a tengerparton motorozni. **(Úúúú, szinte látom magam előtt... Martin)**



A grafikai fejlődés tehát egyértelmű, de milyen árat fizetünk rá? A körülményekhez képest nem túl nagyot. A látótávolság növekedett, a korábbinál sokkal nagyobb számú (és mint írtam volt: sokkal csinosabban kidolgozott) objektumot kezel a játék, a pop-up és a szaggatás mértéke ehhez képest nem növekedett a Vice City óta. A másik oldaláról is megközelíthetjük a kérdést: igen, még mindig van látható pop-up, nem túl durva, és csak nagyon ritkán (nagy sebességnél és sok objektumnál) válik enyhén zavaróvá – még így is mérföldekkel jobb, mint a Driver 3 semmiből az orrunk előtt feltűnő járművei és tereptárgyai. Ugyanez a helyzet a szaggatással: továbbra is létezik a probléma, de a játékmenetet nem befolyásolja, a GTA: SA 90 százalékban stabil frame / szekundum értékeket produkál, csak problémásabb szituációkban (különösen akkor, ha rengeteg minden történik a képernyőn – egy nagyobb karambol kellős közepén, lángoló roncsok között, forgalomban harcolunk például) hajlamos belassulni. **(Na bumm. Es? Legalább van mibe belekötni. Martin)**

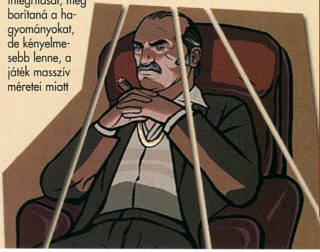
A grafika minőségének és sebességének megítélése persze egyéni ízlés és habitus kérdése: a játék megjelenése után egy nappal egyes internetes fórumokon már olvastam olyan (szerintem végtelenül sznob) véleményeket, hogy egyáltalán nem nagy durr a San Andreas grafikailag, és álljon bele a kapanyél a fejlesztők lábikrájába, amiért helyenként beszaggat, meg különben is, XYZ játékban sokkal jobban néznek ki az autók, a ZYX játékban pedig a karakterek vannak jobban kidolgozva. Ja kérem, semmi sem tökéletes, de tessék már megnézni, hogy a San Andreas mekkora területet, milyen mennyiségű információt kezel egyszerre – még szép, hogy az autók kevésbé élethűek, mint a Gran Turismo 4-ben. Nem akarom tovább ragozni a dolgot, tessék elolvasni Csipi maestro Spider-Man 2 elrévedését, a helyzet itt is hasonló – a masszív játékterek mögött masszívan különböző technológia kell, hogy dolgozzon, ne próbáljuk összehasonlítani a narancsot az almával. **(Magyarázd ezt az idiótáknak... Martin)**

DIE, MOTHERF***ER !!!

Miután jól kinézelődtük magunkat, itt az idő, hogy a szájtátás helyett végre csináljunk is valamit. A szabad kóborlást kevésbé preferálók például nekikezdhetnek a misszióknak. A GTA: San Andreas misszióstruktúrája komoly hasonlóságot mutat az előző két epizóddal. Menj el a megadott helyre, teljesítsd az alaposan a szádba rágott feladatot, zsebeld be a jutalmat, a kulcsküldetések abszolválásával görgesd előre a sztorit. A missziókról nagy általánosságban elmondható, hogy igen jól fel vannak építve, izgik – és a későbbiekben bizony elég nehezek. A nehézség leginkább abból fakad, hogy



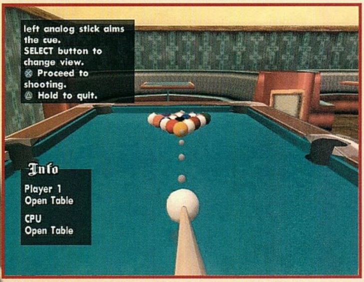
ezúttal megszaporodtak a három-négy (sőt több!) részből álló feladatok, azaz néha a szó legszorosabb értelmében órákat kell töltened (ebben már beleszámítottam a többszöri nekifutást, természetesen) egy-egy feladat végrehajtásával. A Rockstarnál érezhették, hogy a „furikázz oda valakit időre a város másik végébe, aztán ott harcolj egyet, lopj el valamilyen speciális járművet, védd meg, ölj meg valakit, és épségben , a zsarukkal a nyomodban érj is haza” feladatsorok ismételt teljesítése előbb-utóbb a tisztelt játékos idegeire fog menni, ezért bevezették a „fejezetugrás” intézményét – ha egyszer már teljesítettél egy „szakaszt” (például sikerült időben elvinned Smoke-ot valahova), és aztán elbukod a küldetést, és újrakezded, nem kell még egyszer lejátszanod a furikázós epizódot – a küldetést bevezető animáció alatt nyomsz egy jobb irányt a D-paden, és voila, máris a helyszínen találod maga egy „Later that day...” felirat társaságában. Az ötlet jó, de őszintén szólva még jobb lett volna, ha szimplán, parasztosan a Start menüből rá lehetne nyomni egy „Replay last mission” opcióra. Tudom, tudom, bontaná a játék integritását, meg borítaná a hagyományokat, de kényelmesebb lenne, a játék masszív méretei miatt



néha idegesítően sokat kell – csak a küldetések miatt – furikázni: elbuktál valamit a város északi felén, aztán szenvedheted magad vissza gettóba, csak azért, hogy ismét felvedd a küldetést. Maguk a missziók egyébként nem csak méretükben, hanem minőségükben és változatosságukban is fejlődtek: a nagyobb játéktér több variációs lehetőséget adott a fejlesztőknek – vannak köztük egészen elképesztő darabok, az oroszok Los Santos-i belépőjét (lövöldözés egy irodaházban, aztán motoros-kamionos üldözés LS utcáin és a kiszáradt vízelvezető betonalagútban, a la Terminator 2) például többször direkt buktam el a végén, annyira izgi és látványos volt.

Ha már a harcnál tartunk: a Vice City-t sokan, sokszor és joggal kritizálták a nehézkes célzási szisztémája miatt – a probléma most orvoslásra került. CJ intelligensen tart célra (többé például már nem fogja be a hullákat), a célkereszt színén látjuk az ellenfeleink egészségi állapotát, fejlövéseket tudunk osztogatni. A fegyverválaszték is kibővült, egészen hasznos eszközök (kés, boxer, lefűrészelt csövű shotgun, egy igen durva Desert Eagle...) kerültek be az arzenálba. A nyílt harc mellett most már csendben is tudunk ölni – a Rockstar North előző játékából (Manhunt) átemelt ötlet nem kap központi szerepet, de kellemesen ellenpontozza a nagypályás lövöldözős akciót. Csendben ölni úgy tudsz, ha lopakodsz (bal analóg kar lenyom – CJ felveszi a Manhunt hősének jellegzetes, „sunyi lajhár” testtartását), kiválasztod a kést, az áldozatod mögé osonsz, és úgy nyomod le az akciógombot – CJ elkapja a szerencsétlen nyakát, betapasztja a száját, és a nyaki artériába meríti a kést (jó brutális!).

A sok harc ellenére a legtöbb időnket – a játék címéhez méltóan – különféle járművek lopdosásával fogjuk tölteni. A járművek száma megduplázódott, rengeteg autó van, a játék a két korábbi epizódból összeollózott kínálat mellett új motorokat, új hajókat, és új repülőket is kínál. A választék felsorolására még csak kísérletet sem teszek (lelógna az oldalról), legyen elég annyi, hogy vezethetsz kamiont, vonatot (!), kapsz egy új, a PCJ-600-hoz hasonlóan gyors, de annál jobban kezelhető motort, nyomulhatsz (és trükközhetsz!) BMX-szel, hajthatsz számtalan sportkocsit, munkagépeket, targoncát, rendőrségi robogót, utasszállító repülőgépet, helikoptert, hajót, tankot... ehh, tényleg nem sorolom, mert erről fog szólni a cikk. Lopni még mindig a megszokott módon lehet (azaz kirángatod a delikvenst a kormány mögül), de a megvalósítás változatosabb lett: az egyszerű „elkapom és kihajítom az autóból” mozdulatsor mellett CJ néha behúz az ál-



dozatának, vagy jó durván fejbe rúgja a delikvenst – lényegi szerepe nincs, de látványos. A járművek fizikai modellezése / kezelése finomodott, és szerencsére a kamera sem művel már olyan botrányos dolgokat, mint a Vice City-ben. Egyrészt tetszés szerint forgathatjuk, másrészt pedig jobban beáll magától az ideális pozícióba: helyenként még mindig hajlamos behülyülni (jellemzően: szűkebb terekben), de nem fogunk tíz percenként anyázni miatta.

A bűnözni a San Andreas-ban is veszélyes dolog: rendőr barátaink gyakorlatilag mindenhol ott vannak, a nagy számban sétafikálnak az utcákon, ráadásul feltűnnek a motoros zsaruk is – utóbbi urak különösen kellemetlenek tudnak lenni, mivel üldözés közben hajlamosak ránk lövöldözni, igen gyorsan leamortizálva a járgányunkat. A „wanted level" a maga ki csillagocskáival megmaradt, az egy csillagos körözés nem probléma, három csillagtól fölfelé indul a buli – a zsaruk JÓVAL eszesebbek, mint a Bűn Városában, fedezéket keresnek maguknak, egymást fedezve támadnak, szóval lesz itt nemulass, míg el nem érjük a legközelebbi Pay 'n' Spray-t.

A GANGSTA'S LIFE

Az első néhány misszió teljesítése után meglepetten konstatálod majd, hogy pénzt nem kapsz a végén (vagy csak nagyon keveset), viszont mindenféle „respect +" feliratok jelennek meg a képernyőn. Riszpekt? Oké, ügyi voltam, tisztelnek is érte, de hol a pénzem, a tisztelettel nem megyek semmire... Dehogynem, drága barátom, dehogynem! Nyomj csak egy L1-et, és csodálkozz. A bal sarokban feltűnnek CJ statisztikái: izomzat, stamina, fegyveres tudás, zsír, csáberő és a fenti reszpekt. No kérem, EZ az igazi újdonság a San Andreas-ban. JC a játék elején egy gizda, kicsit pocakos, béna gyerek – a mi feladatunk lesz, hogy keménykötésű, a fegyverekkel mesteri szinten bánó, megbecsült gengsztert faragjunk belőle.

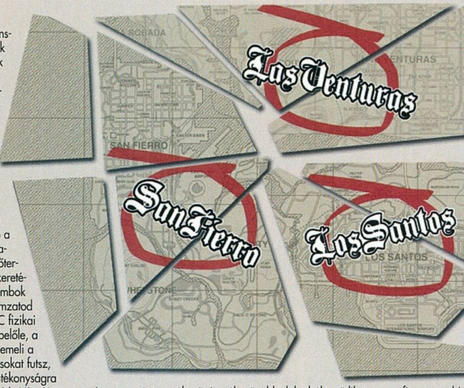
Szaladjunk gyorsan végig a tulajdonságokon. Az erő a közelharcoknál számít: minél izmosabb vagy, annál nagyobbat tudsz behúzni az ellenfelednek. Izmot az edzőtermekben építhetsz magadra, néhány ravasz minijáték keretében: különféle súlyokat kell emelgetned a megfelelő gombok ritmikus nyomkodásával. Ha eleget edzettél, nő az izomzatod – nem csak a statisztikádban látod, hogy nő, hanem JC fizikai kinézete is megváltozik, egyre vállasabb gyerkőc lesz belőle, a maxra gyúrt izomzat Schwarzeneggeri magaslatokba emeli a srácot. A stamina legegyszerűbben úgy növelhető, ha sokat futsz, sokat bicajozol, és úgy általában sokat mozogsz (a hatékonyságra törekvők az edzőteremben találnak bicajt ás futógépet is). Mire jó a maga stamina? Gyorsabban, és tovább tudsz sprintelni, gyorsabban úszol (erről eddig taktikusan nem szóltam – igen, ezúttal nem halálozol el a vízben, tudsz úszni, mi több, búvárkodni is!), és tovább bírod a víz alatt. A zsír egyértelmű: hagyd abba a mozgást, járj mindenhova autóval, egyél rengeteget – pár napon belül megereszkedik a pocak, tartós lustulásnál pedig olyan szép nagy darab kövér feka srácot sikerül „legyártani", hogy öröm lesz nézni.

Oké, kicsit előreszaladtam, ismét sikerült bedobni több új infót egyszerre – például a kajálás intézményét. A San Andreas-ban enned KELL, különben legyengülsz, csökkennek a statisztikáid, vagyis jobb, ha rendszeresen burkolsz valamit. Kajáldát (hamburgeres, pizzás, csirkés...) találsz szinte minden sarkon, szépen bemész, leadod a rendelésed (még választani is lehet), behamizod, és hopp, máris nem vagy éhes, sőt, még életerőd is nőtt. A kajálás ugyanis az életerő visszatöltésének egyik fő forrása, nagyon kevés a gyógyító ikon, ha megsérülsz, legjobban teszed, ha megcélzod a legközelebbi hamburgerest (utána meg elmész gyúrni, hogy ledolgozd a zsírt :-).

A fegyveres tudás már bonyolultabb dolog – és ezzel át is térünk a GTA: SA újításainak egy újabb szekciójára, az eszközökhöz / járművekhez kapcsolódó skill-szisztémára.

Minél többet használsz egy fegyvert, annál profibban bánsz majd vele. Vegyük például a Desert Eagle-t. Magában is hatásos fegyver, de kiépített skill nélkül bénán használod – több lövés kell, hogy megfektess vele valakit. Használd sokat, és a skill nőni fog: eléred a Gangster státuszt, ekkor már oldalazni is tudsz harc közben, és nagyobb eséllyel osztogatod a fejlövéseket. Használd még többet, és megkapod a Hitman státuszt: egyszerre *kettő* fegyvert tudsz használni, egy lövéssel kivégzel bárkit – magyarán szólva profi gyilkológéppé válsz. A skilleket minden fegyvernél külön (azaz: külön az AK-ra, külön az M4-re, és így tovább...) tudod megszerezni, el fog tartani egy darabig, amíg fegyvermesterré gyúrod magad több kategóriában is. A közelharci technikáidat is fejlesztheted: az edzőtermekben / dojokban speciális mozdulatokat / támadásokat gyakorolhatsz be, sőt, még bokszmeccseket is vívhatsz, ha úri kedved úgy tartja. A Rockstar a fent vázolt skill-szisztémát a járművekre is kiterjesztette: használd az autókat, nőni fog a driving skilled, repülj sokat, a repülővezetési képességeid ugranak meg. Lovagolj állandóan motoron, és hamarosan ördögi ügyességgel szlalomozol a forgalomban (ezeknek a skillekenek is megvannak a ma maguk „edzőtermei" – driving / flight schoolnak hívják őket).

A respekt NAGYON fontos. A missziók teljesítése után is kapunk, de ha igazán menők akarunk lenni a bandában, keményen meg kell még dolgoznunk érte. Első lépés: viseljük a bandánk szintét az OGF-nél – ez a zöldet jelenti, vagyis nem árt, ha van rajtunk (minimum) egy zöld fejkendő. Másodszor: kezdjük el öldökölni az ellenséges bandák tagjait. Egy bevezető küldetés után már bandaháborúkra és területszerzésre is lehetőségünk nyílik. Szólítsunk magunk mellé néhány hommie-t (becélzod őket, és nyomsz egy fel irányt a D-paden), ők csatlakoznak hozzánk (minél nagyobb a respekt, annál többen), és mehetünk területet foglalni. Szemeljünk ki magunknak egy ellenséges csoportot, támadjuk meg őket – az első társaság kinyírása után hullámokban fognak támadni (az utolsó jó durva, ilyenkor nem árt, ha legalább egy fegyvereddel hitman-szinten bánsz), ha elfogytak, tiéd a terület, CJ háza assetté válik (a VC-ben megismert „pénztermelő épületek", ugye) , és elkezdi termelni neked a bevételt. A területet nem örökbe kapod: időről-időre megpróbálják majd visszafoglalni tőled – ilyen kor meg kell védened őket, vagy oda a jó kis pénzforrás. Pénzre pedig szükséged lesz – méghozzá jó sokra.



MO' MONEY, MO' PROBLEMS

Mivel a missziókért a megszokottnál jóval kevesebb pénz jár, kénytelen leszel más bevételi források után nézni. A békés(ebb) lelkületűek nekiállhatnak taxizni, mentőzni, tűzoltani vagy árut kiszállítani (az élelmiszerboltoknál lehet, a VC-s pizza kiszállítás helyi megfelelője), a többiek pedig felfedezhetik maguknak a két új „R3-as missziót": a prostik futtatását és a rablást. Mindkettő egy-egy autóhoz kapcsolódik: a pimp-car ott áll a kezdőházadhoz legközelebbi benzinkút mellett, a fekete betörő-teherautó pedig (szintén a házadhoz közel), a gantoni edzőteremmel átellenben, a házak oldalánál (nem az utcán, kicsit be kell menni a dzsumbujba) parkol. A prostik kiszállítása egyértelmű: el kell őket vinni a kuncsafthoz (időre), később mind az időkorlát, mind a körülmények (megtámadnak fuvar közben) durvulnak. A rablás némileg bonyolultabb: ülj be az autóba, nyomd meg az R3-at, és keress egy olyan házat (sárgával vannak jelölve a térképen) ahová be tudsz törni – kizárólag éjszaka művelheted, nappal nem működik a dolog. Előfordul, hogy nem főbejáraton nem tudsz behatolni, ilyenkor keresd meg a hátsó ajtót – lehet, hogy ehhez kerítést / falat kell másznod, de mivel ezúttal erre is van lehetőség (állj a fal mellé + ugrás gomb) nem jelenthet problémát. A házba bejutva először csodáld meg, hogy ezúttal milyen jól kidolgozottak a belső terek, aztán kapcsold át magad lopakodó üzemmódba, és kezd el kilopni az érték-

Itt van aztán a *csáberő*. A csáberő több dologból tevődik össze: a fizikai kinézetünkből (értelemszerűen: a csajok jobban csípik a kigyúrt legényeket), a respketünkből, és az öltözködésünkből. Miii, még öltözködni is lehet? Lehet, bizony, sőt, tulajdonképpen kell is. A városokban elszórva rengeteg bolt található, itt pedig mindenfélét vásárolhatunk magunknak a farmernadrágtól kezdve dizájnos fejkendőn át méregdrága zakókig. Tévedés ne essék: nem húszféle ruháról és kiegészítőről van szó, hanem *több százról*, választék földbe döngölően hatalmas. A jó öltözködés a csajozás kulcsa: a szakadt, béna ingben és olcsó sapkában mászkáló CJ-t kiröhögik a csajok, a divatosan / elegánsan fellépő, fukszokkal felcicomázott Carl viszont tuti nyerő. A kiröhögést tessék a szó legszorosabb értelmében venni: a járókelőknek (ezúttal több, mint háromszáz variációjuk létezik!) véleményük van hősünkről, beszólnak neki, ha nagy a hasa, és megdicsérik, ha szépen ki van gyúrva és menő a frizurája. Menő frizurát a fodrásznál tudunk csinálni (a kínálat itt is bőséges), a bőrrajzok kedvelői pedig a tetováló szalonokban díszíthetik fel a testüket. A sok lehetőségnek köszönhetően ki tudjuk alakítani a magunk kis külön bejáratú hősét, azaz teljesen egyedivé alakíthatjuk CJ-t. A ruha megvan, a sérót belőttük, fent a tetkó a vállon – itt az ideje hogy némi respektet szerezzünk magunknak. **(Hát ez kész. Nagyon komoly! Martin)**

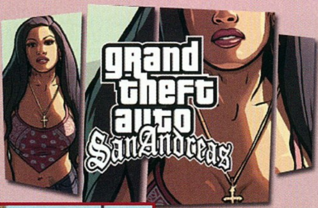






tárgyakat a házból. A lopakodás fontos: ha túl nagy zajt csapsz, a tulaj kihívja a yardot és kész a baj. Vidd ki a cuccokat a kocsiba, és nézz új ház után (érdemes a gazdagabb negyedekben próbálkozni, ott több a drága csecsebecse). Ha végeztél, parkold be a kocsit a kijelölt garázsba, és voila, máris gazdagabb vagy!

Az igazi pénz most is az assetekben van: az új, mentési pontként és járműtároló garázsként szolgáló házakon kívül tucatnyi épületet vásárolhatsz majd meg – a bérháztól egészen a kaszinókig, sőt, a prostifuttatós missziók kipörgetése után még a kur... ehh, rosszlányoknak sem kell fizetned, ezen is spórolhatsz. :-) A pénzt úgyis viszi majd az asszony: a történet előre haladtával lehet barátnőd, neki pedig ajándékokkal kell kedveskedni (a játék ezt is jegyzi, hogy hányszor sikerült bezavarni a macit a málnásba, szóval megéri kigyúrni magad, és csajozni :-) **(December végéig egy verseny? Csak screenshotot fogadok el! Martin :)**





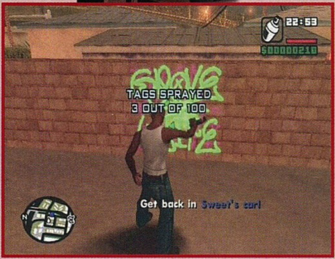
Könnyű, de kockázatos pénzszerzési lehetőségre lelsz a szerencsejátékokban: Los Santosban kapásból tudsz lóversenyezni (színes plakátokkal teleragasztott épület a belvárosban), vagy biliárdozni. Utóbbi iszonyat jó, komplett biliárd minijáték, teljesen korrektül megvalósítva (a kocsmákban találsz asztalt) – az ellenfél általában nem túl ügyes, ha gyorsan pénzhez akarsz jutni, és van némi lövésed a játékról, ezt javaslom (a játék elején), különösen úgy, hogy az elvesztett játszma után az ellenfél fejbe lövésével visszaszerezheted a pénzed... Ha eljutsz Las Ventura-ba, megnyílik előtted a gamblerparadicsom. A kaszinókban kártyázhatsz, rulettezhetsz és nyerő-automaták karját rángathatod (ekkor már jó sok pénzed van, lesz mit elverni). Majd elfelejtettem: a játék elején, pénzszűkében érdemes kilesni a drogdílereket is: általában fekete ruhákban állnak az utcasarkon, és gyakran 1000-2000 dolcsi is van náluk – bumm a fejbe, és tiéd a mocskos, de annál finomabb illatú dollárköteg.

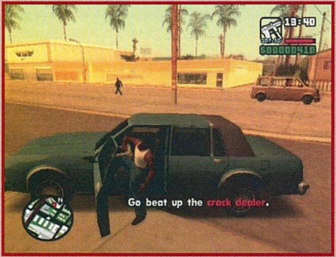
A kompetitív hajlamúak valószínűleg az autóversenyekből akarnak majd pénzt besöpörni: a San Andreas számukra is egy rakás új lehetőséget kínál. Az ellopott járgányokat speciális garázsokban gyúrhatod fel – vásárolhatsz például nitrót, vagy – ez különösen a lowriderek esetében tud nagyon barón kinézni – kicsinosíthatod az autódat (igen, vizuális tuning, igazi „pimp the ride" stílusban). A klasszikus versenyeken kívül (ismét van stadion, a maga külön kis viadalaival, és persze az utcai versenyek sem tűntek el) találsz külön trükk-pályát a BMX-nek, vagy lowrider-ugráltató versenyt – utóbbi átkozott nagy poén, a zene ütemére, a megfelelő gombok ritmikus lenyomásával mozgathatod a kocsidat, minél nagyon pontszámért.

Aki unja harácsolást, nézzen körül a városokban egyéb szórakozási lehetőségek után: tudsz ejtőernyőzni (külön misszió épül rá, de később az épületek tetejéről is ugorhatsz), tudsz kosárlabdázni (újabb jól kidolgozott minijáték), tudsz táncolni (a klubokban – a megvalósítás olyan, mint pl. Dance Dance Revolutionben), és ami a legjobb, videojáték-automatákat is találsz (szintén a klubokban, de a boltokban is elszórtak néhányat), ezeken pedig többféle, roppant élvezetes retro-cucc (pl. Invaders-klón, repkedős-ugrálós platformcucc) fut. *How cool is that?*









Ha unod magad, állj neki csak úgy, egyszerűen, cél nélkül autókázni, és hallgasd a rádiót. A Rockstarnak (ismét) sikerült nagyon ütős zenei anyagot a játék alá pakolnia, a soundtrack a kor összes jellemző zenéjét felöleli Tupac-től kezdve Ice-T-n át a Guns and Rose-sig. Mindenki meg fogja a találni az ízlésének megfelelő csatornát (nálam egyelőre az alter-rock fut, de kezdek ráérezni a west coast hip-hop ízére is... :-), az átkötő szövegek (az egyik rádión maga Axl Rose a DJ, emberek!) is hozzák a szokásosan magas színvonalat, (szintén szokásosan) durva poénokkal fűszerezve.

MORAL KOMBAT

Biztos vagyok benne, hogy a San Andreas komoly vitákat fog kiváltani. Talán jobb lett volna már a cikk elején leszögezni: ez egy SZIGORÚAN felnőtteknek szánt játék, piros tizennyolcas kategória, gyerek kezébe nem való. Miért? Mert számolatlanul osztod benne a halált, lopsz, rabolsz, csalsz, k****zol (bocs, nincs rá jobb szó), rendőröket ölsz, és úgy általában köpsz





minden törvényre. A GTA: SA erkölcsi nevelő értéke erősen mínuszos, de hát milyen moralitást is lehetne elvárni egy olyan játéktól, ahol egy lila műf****al verheted agyon az ellenfeledet? A fiatalság menjen szépen aludni, a felnőtt, érett gondolkodású játékos viszont igenis szerezze (szerezhesse!) be, ha úgy tartja a kedve. Nekik nem probléma, ha egy játékban elhangzik a „Most b*****m szájba anyádat, k****g!" fonémalánc, vagy ha virtuálisan kiloccsantják valakinek az agyvelejét – normális ember ettől nem válik bűnözővé, ugyanis tudja, hogy a San Andreas CSAK JÁTÉK, a valós élet egészen másról szól.

A San Andreas-t már betiltották Ausztráliában, és szerintem csak idő kérdése, hogy nálunk is nyilvánosságot kapjanak a játék keresztre feszítését szorgalmazó hangok. Szerény véleményem: lélegezzenek mélyeket, és gondolják át, hogy mi ellen is kéne IGAZÁN harcolni. Felnőtt ember vagyok, a macska rúgja meg, reggel köszönök a szomszéd néninek, rendben befizetem a gázszámlát, felelős gondolkodású állampolgárként elmegyek szavazni – viszont ami a lakásom falain belül történik, ahhoz senkinek semmi köze, egészen addig, amíg nem kezdek törvényeket áthágni. Nincs szükségem arra, hogy a villogó dobozból (igen: a tévéből) tudjam meg, hogy mi a jó nekem, és mi nem, különösen úgy, hogy egy pár szilikonos cici, egy pornósztárból lett (vagy éppen azzá váló) valóságshow-csillagocska siránkozásai, meg két, szenzációként tálalt tanyasi apagyilkosság közé beillesztve zúdítják a nyakamba szentbeszédet. A naponta felgyülemlett gőzt úgy eresztem ki, ahogy akarom – védjük meg közösen az ifjúság lelki épségét, de a személyes szabadságjogaimról lesznek szívesek leszállni a mindenen felháborodó Hölgyek és Urak. Uff, én beszéltem! :-)

RESPECT!

A San Andreas pazar játék, pazar folytatás. A Rockstar North minden tisztelet megérdemel érte, mert izgalmas, tonnányi plusz tartalmat felvonultató játékot, remekművet tettek le az asztalra. Hoppá, csak nem bírtam magammal, leírtam: remekmű. Mert az. A játék méretei megdöbbentőek: minimum 50-60 óra a sztori, a 100 százalék dupla ennyi – ahhoz meg kell csinálnod minden missziót, megnyerni minden versenyt, összeszedni a gyűjthető cuccokat (esetünkben a vízből előhalászható kagylókat, az átfújható graffitiket, és a lefényképezendő nevezetességeket) , magyarán szólva elleszel vele egy jó darabig – a San Andreas tipikusan az a játék, ami hónapokra leköt. Apró (?) meglepetés a végére: egy ikon felvétele után ketten is tudtok vele játszani – missziókat ilyenkor nem tudsz teljesíteni, viszonylag közel kell maradnotok egymáshoz (nem osztott képernyő!), a kamerakezelés ilyenkor hatványozottan problémás – de akkor is, multiplayer, ami tovább növeli a szavatosságot. A skill-rendszer és a karakterfejlesztés ötletesen simul bele a GTA világába, nem lóg ki belőle, nem érzed azt, hogy „csak azért pakolták bele, hogy ilyen is legyen, hülyeség az egész".

A San Andreas igazi élő-lélegző világ, immerzív alternatív valóság, amiben érdemes elmerülni – bőségesen jutalmaz, nem fogod megbánni, hogy heteket áldoztál rá az életedből. Sokáig törtem a kis buksimat, hogy milyen pontszám álljon az oldal alján: a hibák minimálisak (kissé lassan indul a sztori, a kamera még mindig nem tökéletes), az élvezeti faktor átkozott magas, a játék hatalmas, a Vice Citynek két éve 9.5-öt adtam, a San Andreas meg jelentősen jobb nála – egyezzünk ki egy tízesben, oké?

Liquid

MARTIN BELESZÓL!

Liquid, nem is engedtem volna, hogy mást adj rá, mint tízest...

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, dpl II, 16:9
memóriakártya 8mb (598KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ gyönyörű, hatalmas, hangulatos
✕ kissé lassan indul, átmeneti kameraproblémák

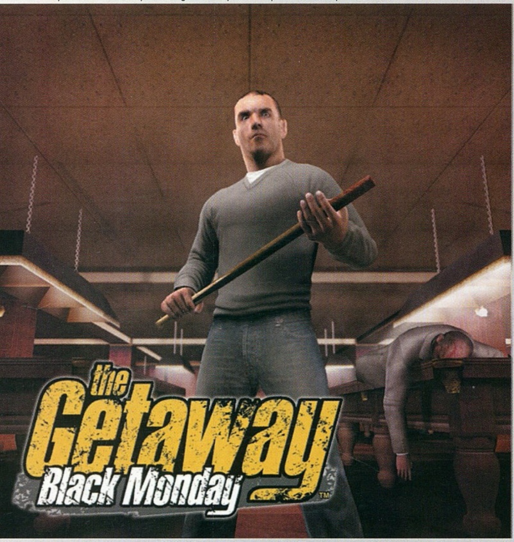
10 pont

REPÜLŐJEGY SAN ANDREAS-BÓL LONDONBA

Ahogy a PlayStation 2 tulajdonosok legalább fele, én is kalandozgattam már egy keveset az elmúlt napok során San Andreas államban a feka Carl „CJ" Johnson bőrébe bújva. Igaz túlságosan még nem volt időm elmerülni a *Grand Theft Auto* sorozat legújabb epizódjának világában, mivel az aktuális *Pixelhősök a poligonkorban – A videojáték-ipar hús-vér sztárjai* cikkem munkálatai az elmúlt másfél hétben minden szabadidőmet felemésztették, az mindenesetre már tisztán látszik számomra, hogy az anyag az én rangsoromban letaszította a trónról a világ eddigi legjobb játékát, a *Grand Theft Auto: Vice City*-t. Az eszméletlen mértékű szabadságot és gigantikus méretű élő és lélegző világot nyújtó, továbbá minden apró ponton még kifinomultabbá, tartalmasabbá és irányíthatóbbá érlelt *Grand Theft Auto: San Andreas*-nál nehezen tudok elképzelni tökéletesebb játékot, legalábbis olyat, amit a mai technológiákkal és a ma elérhető legnagyobb játékipari költségvetéssel össze lehetne hozni.

Próbálok ezúttal is objektív és elfogulatlan lenni, mint mindig (a kedvenc játéksorozatom két kevésbé jól sikerült részét is 6 és 6.5 pontra húztam le a Konzolban), de a *The Getaway* széria azért mindenképp hasonlítható valamilyen szinten a *GTA* játéksorozathoz, emiatt a címben szereplő *The Getaway: Black Monday*-t sem vehetem úgy górcső alá, hogy ne vetném össze a *San Andreas*-szal. Eme összehasonlítást már csak azért is szükségesnek érzem, mert bizonyára akadnak majd olyanok, akik azon hezitálnak a karácsonyi forgatagban, hogy a nehezen összekuporgatott zsetonjaikat melyik most megjelent – gumicsirkés Lisztóczki Attila stílusában fogalmazva – autós-mászkálós-lövöldözős játékra csengessék ki.

A cikk tárgyát képező *The Getaway: Black Monday* egyébként eddig még csak egy előddel büszkélkedhet, a szimpla The Getaway-jel, ami 2002. decemberében jelent meg, és amit a *Sony Computer Entertainment Europe* alá tartozó, nem túlságosan ismert *Team Soho* fejlesztett hat éven keresztül ötmillió fontból, azaz kábé kétmilliárd forintból. A játékot anno messiásként várta a több millió fősre taksálható *Vice City*-vel frissen végzett PS2-es közösség – sokan előre ittak is a medve bőrére, és „leendő *GTA* gyilkosnak" titulálták az anyagot, amit természetesen a sajtó is előszeretettel citált. Ilyen elvárások után határozottan kiábrándító volt a végtermék, átlagban csak 77%-ot kapott a világ vezető lapjaitól, ami ugyan még valamennyire kellemes játékra utal, de már megvásárlásra érdemtelenre, hiszen még az ínségesebb hónapokban is kijön a masinára legalább fél tucat ennél magasabb százalékot bezsebelő szórakoztató produktum. Volt kollégánk a 2002. decemberi Konzolban egyébként még egész megbocsátó volt a játék statisztikai, kamerakezelési, célzási és irányítási hibáival szemben, ezeket megszokhatónak ítélte, a játékot pedig 8.5 pontra tartotta jónak.

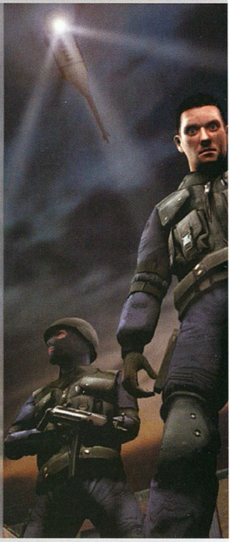


FEKETE HÉTFŐ

A napokban megjelenő *The Getaway: Black Monday* a tapasztalataim szerint nem változott az elődjéhez képest igazán nagy mértékben, legalábbis nem akkorában, mint például a *San Andreas* a *Vice City*-hez képest. A londoni srácok sok tervezési hibát kijavítottak, kicsit polírozták a 3D motort és a világot is, de nagy vonalakban ugyanazt kapjuk új történettel és új küldetésekkel – bizonyára ez is, meg a mostanság hódító divat (lásd az új *GTA*-kat például) is az oka annak, hogy nem biggyesztettek kettes sorszámot a játék címe mellé.

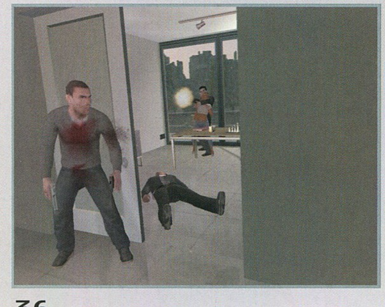
Elsősorban most is London belvárosának utcáin száguldozhatunk autókkal és motorokkal, vagy rohangálhatunk gyalogosan, ha a kedvünk úgy tartja, a játék világa tehát – mivel valódi várost reprodukáltak a készítők – gyakorlatilag változatlan az első rész óta. Hogy mennyire pontos ez a reprodukció, azt nem tudnám megmondani, mivel soha nem jártam Európa legnagyobb városában, mindenesetre pár térkép átfutása után sikeresen megtaláltam a Tower Hidat, a Trafalgar Teret, a Parlamentet, a Big Bent, a Westminster Apátságot, a Buckingham Palotát, a Royal Albert Hallt, a Hyde Parkot, a Piccadilly-t és a Szent Pál Katedrálist, London szerelmeseinek tehát már ezekért is szórakoztató a játék. Egy kicsit javult a város vizuális megjelenítése is az előző rész óta, a textúrák most már nem durva, alacsony felbontásúak, és kicsit több a növény is az utcákon, de sajnos ezeket leszámítva a nem nevezetes épületek továbbra is csak feltextúrázott és néhány kiugró résszel fűszerezett tömbök, nem annyira látványosak és érdekesek, mint a *GTA* sorozatban szereplő társaik. Persze ezt nem lehet a pályatervezőknek felróni, London ilyen, a Rockstar North pályatervezői, grafikusai és – azt hiszem a sorozat lenyűgöző városai láttán nem túlzás ez – várostervezői pedig teljesen szabadjára engedhették a fantáziájukat, tökéletes összképű és minden sarkon új élményeket rejtő álomvárosokat hozhattak létre számunkra. Sajnos nem csak a virtuális London látképe szürkébb, de a benne élő mesterséges intelligenciák, a gyalogosok és az autósok is csak egyszerű zombik a *GTA* sorozatban megszokottakhoz képest, nem beszélnek, és nem tesznek szinte semmit, csak mennek az orruk után betartva a szabályokat, maximum kikerülnek minket, néha meg bambán nekünk jönnek. A városban tehát a szórakozási és egyéb cselekvési lehetőségeink nagyon korlátozottak a Rockstar North munkáiban elérhetőkhöz képest, nem vehetünk fel munkákat sem (erre azért még visszatérek), nem vehetünk és üzemeltethetünk ingatlanokat sem, legfeljebb várost nézhetünk, autókat lopkodhatunk és tördelhetünk, meg járókelőket vadászhatunk le. Ez utóbbi törvénytelenségek elkövetése esetén természetesen a rendőrök üldözni kezdenek minket egyre nagyobb erőkkel, ha pedig éppen rendőrök vagyunk, bukjuk a küldetéseket bizonyos mennyiségű civil áldozat után, de persze a civileknél pénz és fegyver sincs, így a kvázi *GTA*-zást viszonylag hamar meg lehet unni London utcáin.

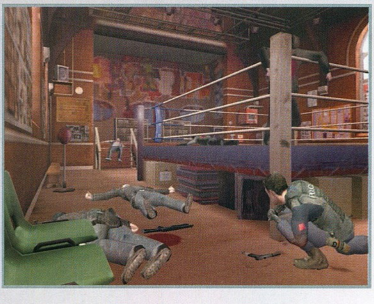


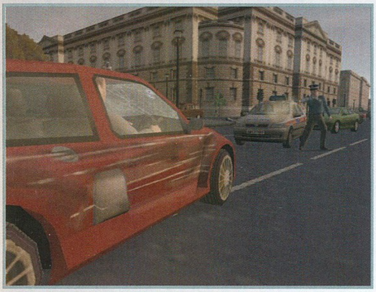


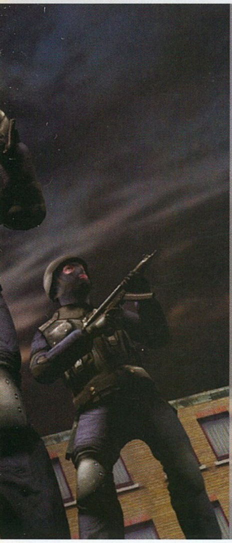
Azonban, ha a két játéksorozatot nem hasonlítjuk össze, nem nézzük azt, hogy a játékok világában az élet mennyire hasonló, és e téren mégis mennyivel többet nyújt a Rockstar North sorozata, a *The Getaway* széria sem rossz. Egyszerűen arról van szó, hogy itt nem kap nagyobb, vagy legalább akkora hangsúlyt a városi élet, mint a küldetések, így ez egy egyszerűbb, nagyon kevés szabadságot nyújtó akciójáték. Itt küldetés küldetést követ, alapban nem is lehetünk küldetésen kívül, így a városban rendszerint lehetőségünk sincs nagyon kalandozni. Az autós missziók nagy részében ugyanis vagy időre kell elérnünk egy pontot, vagy észrevétlenül kell követnünk egy járgányt, vagy tönkre kell tennünk egy menekülő autót, vagy meg kell védenünk valakit, de van olyan is, hogy kalandozhatunk, de nem szállhatunk ki az autóból, mert akkor elhagyjuk az osztagunkat. Mindenesetre így is akad néhány olyan küldetésszakasz, amikor a fentiek nem kötnek minket, tehát elmehetünk felfedezni a várost.

A fent vázolt autós küldetéstípusokon túl vannak gyalogos missziók is, pontosabban a feladatok nagy része három szakaszból áll: vagy két autósból és egy gyalogosból, vagy egy gyalogosból és két autósból. A gyalogos küldetések természetesen az épületek belsejére, a háztetőkre és az autóval el nem érhető elkerített területekre korlátozódnak, ilyenkor nagyon gyakori, hogy kapunk társakat is, akik maguk is akcióznak, de rendszerint vigyáznunk is kell az életükre, tehát egyben koloncok is. Mind az autós, mind a gyalogos irányítás javult némileg, a játék első részében például egyáltalán nem nézhettünk körbe, a kamera konokul csak a hátunk mögött lebegett állandóan. Most az autóban az L2 és R2 a két oldalnézet (ki van használva, hogy ezek is analóg gombok, annyira fordul a kamera, amilyen erősen nyomjuk őket), és a kettő egyszerre az elölnézet, gyalogosan pedig a jobb analóg karral nézelődhetünk valamivel szabadabban. A mozgásrepertoárunk most is eszméletlenül szűk, szabadon ugrálni sem tudunk, bár a fél méter magas barikádok egy részét már át tudjuk ugrani a Háromszöggel – azt hiszem ez utóbbi sem volt még meg az első részben. A falhoz lapulás, a bukfencezés és az alacsonyabb falak mögé guggolás egyébként változatlanul megmaradt, és hősünk a kisebb szakadékokat is átugorja automatikusan és rendszerint nagyon látványosan. Az automata célzás is javult, most már csak egy gombos, és az R1-re került, így gyorsabban befoghatjuk az ellenfeleket, bár ez időnként azért továbbra is hibázik, ha pedig mögöttünk van egy lövöldöző ellenfél, akkor hősünk soha nem fordul rá magától, ami szerintem kissé logikátlan, hiszen tudjuk, hogy ott a rosszfiú, a héroszunknak is tudnia kellene. Változatlanul megvan az R2-vel előhozható manuális célzás is, ami továbbra is célkereszt nélküli és szinte teljesen használhatatlan, tehát csak akkor jön jól, ha mondjuk egy benzineshordót próbálunk kilőni, és ez esetben is rámegy a műveletre nagyjából a fél tárunk. Az autós irányításban (mellesleg a járgányok a San Andreas-belieknél is sokkal komolyabban tükröződnek, az egész környezet kivehető a fényezésükön) a kameraforgatás mellett még újdonság, hogy tudunk lőni is, de itt már egyáltalán nem célozhatunk, csak lövünk előre, és itt is limitált a lőszertárunk. Ez mellesleg szerintem elég haszontalan, hiába lőttem ki teljes géppisztolytárakat az üldözött járgányokra közvetlen közelről, szinte fel sem vették, kizárólag ütközésekkel tudjuk tehát őket megállítani, lövöldözéssel alig sértjük meg őket. A játék egyébként továbbra is









mentes minden kijelzőtől és statisztikától, ez az első rész nagy újítása volt, korábban legalábbis nem nagyon láttam ilyesmit, egyedül a városban előhívható, szinte minden támponttól és elnevezéstől mentes úttérkép jelent meg e téren újdonságként. Aláírom, hogy a dolog nagy mértékben életszerűbbé teszi a helyzeteket, de ugyanakkor szerintem valamivel játszhatatlanabbá is, nekem hiányoznak az extra adatok, bár ahogy haladok előre a játékokban (az első rész is új számomra, most kóstoltam bele), azért lassan megszokom a minimalista rendszert. Az életerőnket tehát csak abból tudjuk lemérni, hogy hősünk mennyire van lelassulva, és mennyire véres a ruhája (no meg néha benyög olyanokat, hogy „pihenésre van szükségem” meg „nem bírom már sokáig”), a lőszerünk mennyiségét pedig értelemszerűen abból, hogy ha tudunk lőni, van még töltényünk, ha pedig üresen kattog a dorgáló eszköz, akkor kezdhetünk pánikolni.

„FUCK THE FUCKING FUCKERS”

A *The Getaway* két epizódjának történetei és karakterei tökéletesen beleillenének egy Guy Ritchie filmbe, nem is kétséges, hogy amíg a játékmenet terén ezer százalékig a *GTA* sorozatból merítettek ihletet a londoni fejlesztők, e területeken Madonna aktuális férjének munkássága volt a legfőbb, sőt szinte egyetlen inspirációjuk. Engem igazán ezek fogtak meg a játékból, mert amúgy leülni a *The Getaway: Black Monday*-t tesztelni (és a teszt kedvéért az elődjével is megismerkedni) pár óra *San Andreas*-beli kalandozás után elsőre olyan érzés volt, mint BMW-ből Trabantba szállni, kezdetben kicsit fanyalogtam is az anyagtól, de ahogy haladtam benne előre, *egyre jobban bejött.* Maga a sztori természetesen nem nagy szám, szokásos gengszterfilmes klisékből épül fel: vannak a nagy orosz bűnbandák, a pitiánerebb bűnözők, akik a nagy dobásra készülnek, és akikkel könnyen azonosulhatunk, és az elszánt zsaruk, akik minden áron rács mögé akarják dugni a főgengsztert, akár a törvényt áthágva is. Mellesleg a tehetséges, bár ismeretlen szinkronszínészeknek köszönhetően minden szereplő oltári jó angol akcentussal és hamisítatlan londoni szlenggel beszél, és ahogy az angolok a kisemberes és gengszteres filmekben általában, ők sem finomkodnak, olyan frekvenciával, mondatonként legalább két-három alkalommal sütögetik el a híres f-betűs szót (nyilván ennyit mindenki tud angolul, a fordítása meg úgysem bírná a nyomdafestéket), hogy abba még Quentin Tarantino is belepirulna.

Már az első részben is két más-más oldalon álló karaktert irányíthattunk, Mark Hammondot, a visszavonult, bártulajdonossá vált volt bankrablót, és Frank Cartert, a konok nyomozót, hasonlóképp most is több szemszögből játszhatjuk végig a sztorit, közepesen jóból és közepesen rosszból egyaránt. Ezúttal három hőst is kapunk, a kontrolt felettük természetesen csak szép sorban vehetjük át, ahogy haladunk előre a 22 küldetésben. Első héroszunk Ben Mitchell őrmester, egy londoni speciális rendőrkülönítmény felfüggesztésből frissen visszatért második embere – ezt az epizódot az előzővel szemben tehát nem a közepesen rossz, hanem a közepesen jó oldalon kezdjük. Mitch a többiekhez hasonlóan eléggé életszerű karakter, nem egy feddhetetlen, széles állú amerikai hős, hanem egy alacsony, mogorva, konok, hallgatag és kiszámíthatatlan volt drogos figura, akit kibeszélnek a kollégái a háta mögött (elsősorban azért, mert egyszer hátba lőtt egy tinédzsert), és aki akár törvénytelen eszközökkel is harcol az alvilág vezetői ellen, gyakran be is gőzöl, félig-meddig pszichopata. A második hősünk Eddie O'Connor, egy utcaszerte elismert kisebb bokszoló és egyben apróbb balhékra bármikor kapható piti bűnöző, egy butának nem mondható, de mégis egyszerű, higgadt, ambíciók nélküli verőember, ő egyébként a többieknél sokkal jobb kézitusában (nem csak lőfegyverrel harcolhatunk), és jobban is gyógyul (bizonyos pontig falnak támaszkodással gyógyíthatjuk a sebeinket minden szereplő esetében). A harmadik szereplő Sam (mint Samantha), egy átlagos kispolgári családba született hétköznapi tinédzser, aki rosszlányt akar játszani, ezért szívesen lóg pitiáner bűnözőkkel, füstöl, mint egy gyárkémény, és káromkodik, mint egy kocsis, ő egyébként nagyon akrobatikus, a specialitását tekintve pedig hacker.

A három figura szemszögéből kell sorra végigtolnunk a küldetéseket, és állítólag (én még nem értem el odáig) a játék végén három lehetséges megnyeréssel is találkozhatunk, nyilván mindegyik karakter számára egy-egy igazán kedvezővel. A történet egyébként egy kicsit ugrál ide-oda az időben, vannak benne visszaemlékezések és látomások is, az egyik látomásban például Mitch lelövi Eddie-t, bizonyára ez is egy lehetséges lezárása a történetnek, ahogy valószínűleg olyan is lesz, amiben mindhárman jól járnak, az orosz főgengszter, Viktor Skrobel ugyanis minden szereplő ellensége, a legfőbb ellentét tehát nem a királynőhöz hű fegyveres osztag és a piti bűnözők között feszül.

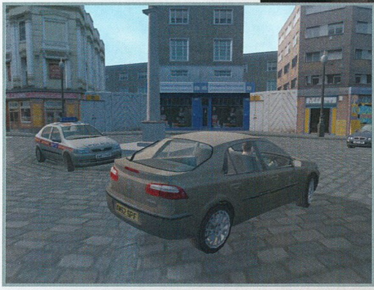
„I WANT TO SHOOT THE WHOLE DAY DOWN”

A Team Sohonak nagy mumusa a Rockstar North, a *The Getaway* ugyanis két éve szerintem egész nagy sikereket érhetett volna el, ha nem a *Vice City* után jelent volna meg közvetlenül, a játéktörténelem pedig ezúttal is ismétli önmagát. A *The Getaway: Black Monday* is remek játék, sőt a motorja és az irányítása is sokat javult az elődje óta, ugyanakkor lehetőségekben és tartalomban a *San Andreas* közelébe sem szagol, ahhoz képest igencsak kispályás, de mégis eléggé hasonló jellegű, így – mint azt a cikk elején is írtam – a kettő összehasonlítása elkerülhetetlen. A londoni srácok egyébként az utolsó pillanatban azért észbe kaphattak, hogy a játékuk túlságosan keveset nyújt a nagy riválishoz képest, ezért a Special Features menübe a főjátékon kívülre készítettek pár olyan más jellegű extra küldetést is, ami nem passzolt a fő történetbe, de már jól ismert a *GTA* sorozatból. Az általam tesztelt verzióban – ami a debug üzenetekből következően nem száz százalékban azonos a majd utcára kerülővel, így e téren talán lehet különbség – négy ilyen található meg alapban. Az egyik a verseny, ez az utcákon zajlik, mint a *GTA*-kban, elkerített pályákon, nálam alapban is nyitva volt három útvonal, de ahogy haladtam a történetben előre, kaptam újabbakat is. A másik a taxizás, ez is úgy megy, mint a *GTA* és a *Crazy Taxi* sorozatokban, alapban egy kezdőpozíció volt nyitva nekem, de ebből is nyertem újabbakat. A harmadik az üldözés, ilyen küldetést a fő játékban is kapunk, ebben be kell érnünk, és le kell amortizálnunk egy célautót, ebből is alapban egy volt nyitva nekem, és nyertem hozzá újakat. A negyedik pedig a szabad játék, ilyen már az első részben is volt a megnyerés után, ebben teljesen szabadon járhatjuk a várost, tehetünk-vehetünk, nézelődhetünk és kocsikat lophatunk, alapban ebből is egy volt nyitva nálam, Mitch játékmódja, vele nem lehetett a rendőrség haragját kivívni, de már megnyitottam Eddie játékmódját is, akivel már provokálhatjuk a fakabátokat.

Összességében tehát a *The Getaway: Black Monday* határozottan kellemes játék, sőt nevezhetnénk akár angol gengszteres interaktív mozinak is, annyira filmszerű. Aki szerette az előző részt, vagy a fenti sorok hatására kedvet kapott hozzá, nyugodtan szerezze be, aki viszont e között és a *Grand Theft Auto: San Andreas* között hezitál, gondolkodás nélkül mégis inkább az utóbbit vegye le a polcról.

Credo







MARTIN BELESZÓL!

Amikor Credo harmadszor írta le a cikkben, hogy „bezzeg a San Andreas”, bevallom, elkezdett rángatózni a szám. Kiváló, párját ritkító game a SA (és a VC-is), az nem vitás. Nekem is nagyon tetszik mindkettő, hónapokig küldtem őket. Egy dolgot viszont nem szabad elfelejteni: nem mindenkinek jön be az a grafikai stílus, amit a Rockstar játékai prezentálnak. Nem mindenki akar fél évig titkos ugrások után kutatni és hetekig különböző márkájú autókra vadászni. Van, aki csak egy jó akciójátékra vágyik. Szerintem neki pont megfelelő a TGBM. Az előző rész bosszantó hibáit kijavították – bátran adhattok neki egy esélyt!

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

SONY / SCEE LONDON

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (61KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ sokat javult, a konkurencia nélkül akár tarolhatna is
× a san andreas mellett mégsem igazán rúg labdába

8.5 pont



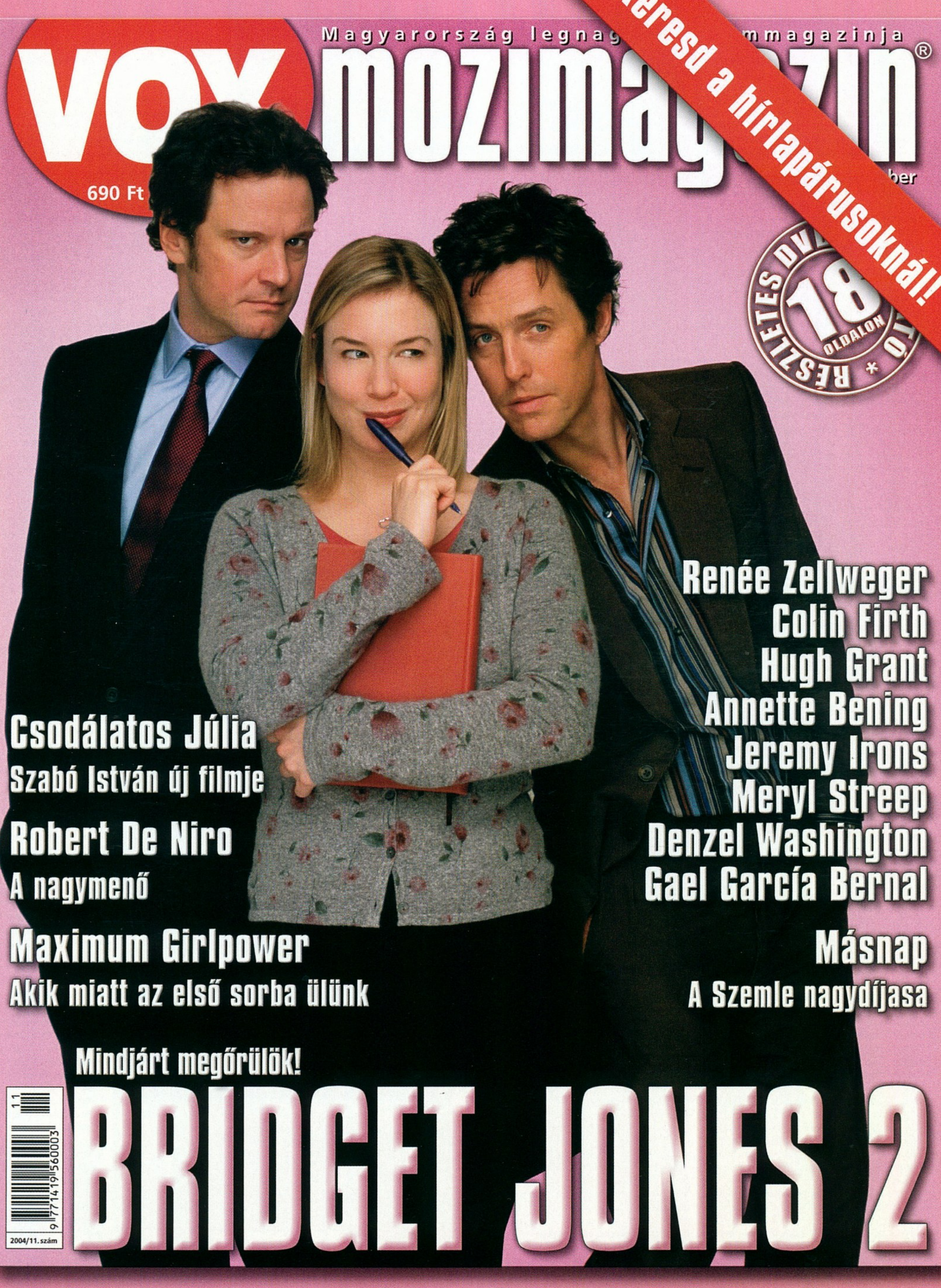
RATCHET & CLANK 3
JAK 3


KILLZONE™

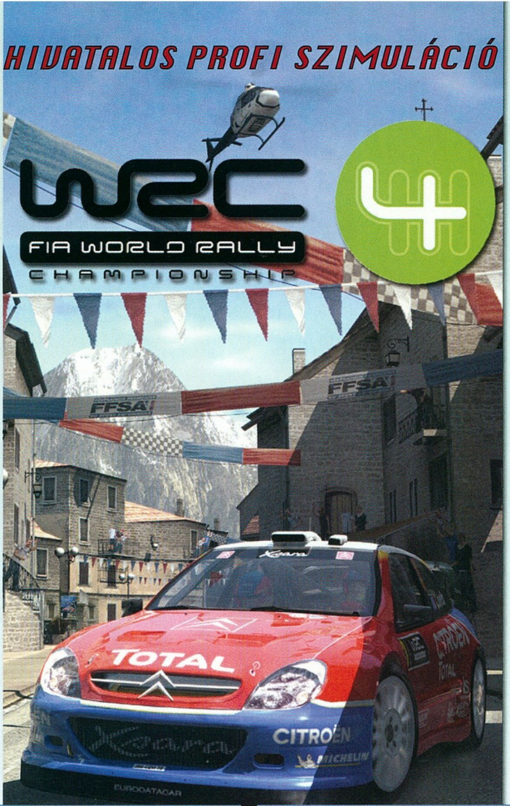


PlayStation 2
576 KONZOL
GUERRILLA


PlayStation®2
576 KONZOL


Keresd a hírlapárusoknál!
Magyarország legnag
mmagazinja
VOX mozimagazin®
690 Ft
ber
RÉSZLETES DVD
18 OLDALON
Renée Zellweger
Colin Firth
Hugh Grant
Annette Bening
Jeremy Irons
Meryl Streep
Denzel Washington
Gael García Bernal
Csodálatos Júlia
Szabó István új filmje
Robert De Niro
A nagymenő
Maximum Girlpower
Akik miatt az első sorba ülünk
Másnap
A Szemle nagydíjasa
Mindjárt megőrülök!
BRIDGET JONES 2
2004/11. szám

HIVATALOS PROFI SZIMULÁCIÓ



Az idei Playstation 2-es rally szezon kifejezetten rosszul indult, köszönhetően az első számú versenyzőnek, Richard Burns-nek. Még szerencse, hogy szinte rögtön utána jött ki a Colin McRae Rally 2005-ös része, ami feledtetni tudta velem a sokkot, ami az RBR tesztelése közben ért. (Ja nem, AZT a gyötrelmet, és szenvedést, amit a játék okozott nekem tesztelés közben, semmi nem tudja feledtetni.) Az idei őszre azonban mégsem a Colin 2005, hanem a napokban megjelent WRC4 fogja feltenni a koronát, habár ő indult utoljára a sorban, mégis: a technikai és tartalmi újításainak köszönhetően, a 2005-ös évben mindenképp neki ítélném a világbajnoki dobogó legfelső fokát!

Az előző évek rally játékainak tesztelése során sosem foglalkoztunk/-tam behatóbban azzal, hogy jelen pillanatban konzolokon az egyetlen hivatalos rally játék a WRC sorozat, aki tehát a valóságban a hivatalos rally világbajnokságért van oda, az csakis ebben a játékban találja meg a valódi sofőröket, mitfárereket, országokat, rally-kat, neveket, szponzorokat, kedvenceket. A Colinban ugyan szintén országokra lebontott gyorsasági szakaszokat találunk, amik összességében egy világbajnokságot alkotnak, ám az ott megtalálható szereplők és országok, rally-k sorrendje egyáltalán nem egyezik meg a valósággal. (Az X-es Rallisport Challenge-ben még ennél is rosszabba a helyzet, hiszen keverve vannak az éjszakai, a hegymenetes, a sima gyorsak, és a rally cross pályák, kapunk tehát egy több sportágból összeömlesztett masszát, aminek a végeredménye, hogy ugyan bámulatos a grafika, és a kezelhetőség is igen magas szintet üt meg, mégis: az igazi WRC-hez nem sok köze van.)

Szemben a Sony WRC sorozatával, ami, mint azt már említettem egy hivatalos játék, ezért a legapróbb részletekig is végigköveti a valódi világbajnokságot. Kíváncsian vártam, hogy vajon idén is hozzáigazítják-e a játékot a rally naptárhoz, de nem kellett csalódnom: mindkét új ország (Mexikó és Japán) is bekerült a game-be. Sőt, a készítők még az olyan kicsiny részletekre is odafigyeltek, mint például az, hogy az olasz rally, ami egy tradicionális aszfaltos hétvége volt idáig, most először került át Szardínia szigetére, ahol viszont megváltoztak a versenykörülmények, és az aszfaltot jóval durvább murvás szakaszok váltották fel. A játék egyébként igazodik a versenynaptárhoz, így lehetséges az is mondjuk, hogy Monte Carloban még jeges útviszonyok között kell autókáznunk, tudni illik ugyanis, hogy a hivatalos WRC-t mindig a Monte Carlo-i versenyek nyitják, méghozzá mindig év elején, január hónapban.



A játék menüje a szokásos pontokat tartalmazza: gyors verseny, idő elleni küzdelmek, világbajnokság, online, beállítások, és az Events. Ez utóbbi alatt találjuk a különféle játékmódokat, mint a sima rally hétvége, avagy a Pro Driver Challenge, ami egyfajta karriermódnak felel meg. A játék beállításairól túl sokat nem is beszélnék, hiszen csupa lényegtelen dolgot találunk csak itt (kilométerben vagy mérföldben számoljon a gép, stb.). Annál többet viszont a Trophy Roomról, ahol a különféle megnyert kupáinkat csodálhatjuk meg, illetve itt gyönyörködhetünk a számtalan megnyitható autóban, és azoknak különféle verzióiban.

A játék gerince természetesen a világbajnokság, úgyhogy talán értekezzünk erről. Baromi jó dolog, és szerintem sokaknak megdobban majd a szíve, ha leírom, hogy vannak végre N csoportos autók és versenyek is (a Martin most fogja ideírni, hogy mik azok). Ha valaki nem tudná, ebbe a kategóriába elvileg 1600-as sima szívómotorral ellátott első kerék meghajtású átalakított (ugyanannyi lőerő, mint a „civil táraikénak", de nagyobb a nyomaték, stabilabb és természetesen ezek is be vannak csövezve) szériaautókkal versenyezhetünk, ellenben a WRC kategóriával, ahol ugye négykerék meghajtású, 2000 köbcentis motorokkal meghajtott autócsodákat kell az úton tartanunk. Az egyformán négyhengeres motorokban nem csak a köbcenti a különbség, de a N csoportban 2 milliméterrel jobban le vannak szűkítve a turbócsövek. (Ez a cső az, ami brutális sebességgel szállítja az égéstérbe a levegőt. A WRC kocsikban ez egységesen 34 mm, míg – az okosabbak talán már kitalálták – egy N csoportos verdában mindössze 32 mm). Mindenesetre ezt egy igen nagy, és kellemes tartalmi újításnak számító dolog. Egyébként a Super 1600-as, és a WRC kategórián kívül mehetünk egy erősebb, nehezebb WRC világbajnokságot, és egy Expertet is, ahol már igencsak futurisztikus autók állnak a rendelkezésünkre.

Játék kezdésénél készíthetünk magunknak egy profilt, aminek a gép az összes paramétert követni fogja és egy igen részletes statisztikában jegyzi fel minden „lépésünket". Én elég nagy Subaru fan vagyok (és nem azért, mert a négyhengeres motorok közül csak ebben a kocsiban van úgynevezett boxer motor :), evidens, hogy én ezt választottam, de mindenki megtalálja majd a saját kedvencét, hiszen az összes csapat, márka, versenyző megtalálható a játékban. A kocsikról egyébként lekérhetjük a technikai adatokat és egyéb infókat is. Versenyek előtt lehetőségünk van Shakedownt menni (sorry, ennek nincs magyar megfelelője, ezt mindenki így hívja még nálunk is), ahol utoljára még változtathatunk a kocsink beállításán. Itt is hatalmas előre lépés történet a WRC3-hoz képest! Abban a játékban ugyanis nem volt lehetőségünk aprólékosan beállítanunk a kocsinkat, mint például a Colin McRae Rallykban. Mindössze háromszor három, azaz kilenc kombináció közül választhattunk, a többit elvégezte a technikusunk és a csapat. Most azonban végre van lehetőségünk külön-külön minden egyes elemét állítani az autónknak, kezdve a kerék levegősnyomásától egészen az erőnyomatékig befejezően. Végre magunknak állíthatjuk be a fékerőt és a váltóáttétet is, aminek szerintem a jelentőségét senki előtt nem kell ecsetelnem (gondoljunk csak a kanyargós Ciprus Rally-ra, ahol szinte nem is kell felváltanunk ötösbe.) Ha elégedettek vagyunk a kocsink beállításaival: jöhet a verseny!

Grafika: ezen a téren csak pozitívumokról tudok beszámolni. A játék az előző részhez képest sokat fejlődött látványilag, jóval szebbek az autók és szebbek a pályák is, élesebb és letisztultabb a grafika. A WRC4 szebb játék, mint a Colin 2005, jobban néznek ki, élethűbben csillognak, és nagyobbak is az autók, mint a Colin-ban. (A RBR-hez inkább ne is hasonlítsuk!) Ráadásul nem csak szebbek a pályák, mint a CMR2005-ben, de sokkal valóságosabbnak is tűnnek – tényleg olyanok, mintha a való életből lettek volna lemodellezve **(Onnan is vannak. Martin)**, nem úgy, mint a CMR-ben, ahol ugyan technikásak a pályák, de sokszor kicsit irreális pályákon kellett versenyeznünk. Végre normálisan törnek az autók, és ezeknek a sérülések később kihatással vannak az autónkra is, például: elhúz a kocsink, ha sérültek a futóművek, ilyesmiket a harmadik részben nem tapasztalhattunk, ez tehát előrelépés, még akkor is, ha egyelőre a törésmodellt perfekt módon a Colinban találták el. Érdemes megnézni a visszajátszásokat is, mert itt látni igazán, hogy mennyire szép game a WRC4, és hogy milyen sok apró részletre is odafigyeltek a készítők. Mondok néhány példát: belső nézetben végre a kormánynak tényleg kör alakja van, a sofőr és a másodpilóta pedig mindig az útnak megfelelőn fordítja a fejét – kár, hogy ez utóbbinak nem mozog a szája beszéd közben, de az is nagyon tetszett, ahogy a hatalmas súrlódástól izzanak a keréktárcsák. A pályákról szintén csak jót tudok mondani: kellően hosszúak, változatosak, és szemet gyönyörködtetőek, végre van normális tükröződés a jeges útfelületen, és a pop-up is csak ritkán hagy kívánnivalót maga után. Kiváló.





Szavatosság: erre nem lehet panaszunk. A játék az összes országot tartalmazza, amik szerepeltek az idei hivatalos WRC évadban, ami pedig nem kevés. Ha ehhez hozzávesszük, hogy mindegyiken 6-8 eseténként több pálya található, nagyon gyorsan kiszámolhatjuk, hogy a játszható gyorsasági szakaszok száma úgy száz körül van. Van most már ugye N csoportos rally is, és akinek ez még nem elég, az nyomhat-

ja a nehezebb fokozatot, az Expertet, vagy a különféle Events-eket. Természetesen nem csak egyedül játszhatunk a WRC4-gyel, hanem akár osztott képernyő ketten, vagy egymás után következve négyen is. Ja, és ott az online opció is, amit sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni. Kiváló!

is van), van egy nagykülönbség a hagyományos autókkal szemben: nevezetesen, hogy szekvenciális váltókkal vannak felszerelve. Ez azt jelenti, hogy nem kell a sofőröknek állandóan lenyúlniuk a váltókarhoz, és a kuplungot taposniuk, hanem egy, a kormány mögött elhelyezkedő kis kart tolnak-húznak előre-hátra, rel úgy tudjuk elérni, ha a hüvelyujjunk középével egyfolytában nyomjuk az X-et, a hegyével pedig fékezünk (Négyzet). A játszhatóság nálam tehát tökéletes, akárcsak az autók viselkedése, ellenben mondjuk egy röhejes Richard Burns Rally-val. Egyetlenegy hiba fedezhető fel: a kézifékek nem elég kemények!

tyeg, serren, bőg a motor, ebben még a Colint is megveri. A mitfárerünk kilencvenszázalékos pontossággal, kitűnően mondja be a kanyarokat, az ütközéseknél még azt is bemondja, hogy a kocsi mely része sérült, sőt ezen felül még elmés megjegyzései is vannak. Kiváló!

Hangulat: ennél jobb nem is lehetne! Aki imádja a WRC-t, az imádni fogja a belőle készült játékot is, azt garantálom. A hangulati elemek széles repertoárját már a menükben megtapasztalhatjuk, hiszen minden egyes ponthoz külön videó bejátszások készültek, de ezzel még nem ér véget a katarzis: ilyen hihetetlenül látványos javítási depót még nem láttam rally játékban, hiszen minden egyes alkatrészhez külön felvették videóba, ahogy a csapat azt kiszedi, vizsgálgatja, javítja, visszaszereli – nagyon zsír!

Vissza kell tehát vonnom, hogy a legnagyobb király a Rallipsort Challenge, mert jelen pillanatban, bár a Colin McRae 2005-ben egyelőre még jobb a törésmodell, de a WRC4 minden egyéb paraméterben jobb nála és jelent pillanatban a legjobb, legprofibb, legtartalmasabb, legvalóságosabb rally szimulátor! Ha végre csi-

















Játszhatóság: ezen a ponton sok játék elúszott már (mint például a RBR is), de szerencsére a WRC 4 nem ezen a produktumok közé tartozik. Sokat javítottak a game fizikáján, ennek köszönhetően sokkal jobb az autók tapadása és irányíthatósága. Végre az aszfalt pályákon lehet „sínautózni”, akárcsak az életben, a kanyarokban pedig lehet „töre menni”. Míg az előbbi a gázelvétel nélküli nyomvonalkövetés takarja, az utóbbi egy rally kifejezés, és általában a mitfárer használja, pl.: jobb kettő töre, ami azt jelenti, hogy a kanyart a belső ívre le lehet szűkíteni. Egyébként Karesz barátom – akinek **külön köszönet**, hogy a munkaszüneti napon ahelyett, hogy a kisfiával játszott volna otthon – képes volt átjönni, és áthozni a GT3-as kormányát, és közösen teszteltük a játékot. (Plusz még ellátott egy csomó hasznos információval, adattal, érdekességgel is, amit csak egy olyan rally fanatikus, mint ő tart számon.) Szóval még ő sem győzött álmélkodni, hogy mennyire élethűen viselkednek az autók, hogy valóan úgy pörögnek ki, fordulnak ki, úgy lehet korrigálni a verdákat, mint a való életben. Egyébként kormánnyal és kontrollerrel is ugyanolyan jól lehet irányítani a progit. Azt szerintem mindenki tudja, hogy bár a rally autóknak meg kell felelnie minden kötelezettségnek, akárcsak egy civil járműnek (kürt, fényszórók stb., még rendszámtáblájuk kuplung használat nélkül (kuplungot csak elindulásnál, kézifékes kanyarnál, vagy városi etapon használnak). Éppen ezért a gyorsasági szakaszoknál a jobb lábukat le sem veszik a gázról, azt szinte állandó jelleggel nyomják, és ballábfékkel lassítanak le a megfelelő sebességre. Na, ezt a vezetési technikát egy kormány és két pedál tökéletesen vissza tudja adni, szemben mondjuk egy hagyományos autó vezetésével (amik teszem azt a GT4-ben fognak szerepelni), ahol a vezetési élmény nem lehet tökéletes, hiszen ott az ember bal lába mindig a kuplungon kellene, hogy legyen. Ugyanezt a kontroller-

MARTIN BELESZÓL!

Na, ki mondta, hogy a Csipi nem jó autós játék tesztelő?



Zene, Hang: a WRC4-ben hallhatóak az eddigi legvalóságosabb motorhangok. Minden úgy és olyan hangszínen szól, ahogy az az életben hallható: durrog, ke- szolnak még a törésmodellen, akár ennél sokkal magasabb pontszámot is kaphat. Szerezd be, tuti a cucc!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

WRC 4

SONY

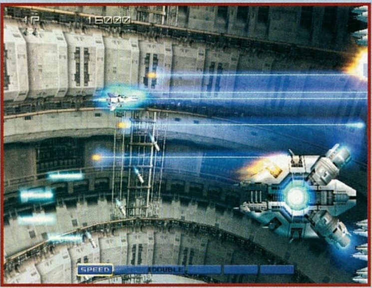
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos, kormány memóriakártya 8mb, online analóg irányító (dual shock)

✔ sokat fejlődött, javult
✕ a törésmodell és a sérülés még nem az igazi

9 pont





„...NOT A TECHNOLOGY LIMITATION"

Luis Barriga, ex-*Vicarous Visions*-ös, jelenleg *Turbine Entertainmentes* designer az idei Game Developers Conference-en a 2D sidescroller játékok tárgyában tartott előadásának a bevezetőjében kissé talán szemrehányóan hozta a technika-vakította fejlesztői társadalom tudomására: a 2D formátum és nem technológiai limit. Mennyire igaza van! Miért is jelentene korlátot, elévült, korunk fiataljai számára élvezetet nyújtani nem tudó játékstruktúrát egy kétdimenziós világba megálmodott fejlesztés? Mintegy Barriga Úr igazát bizonyítandó megjelent a **Gradius** sorozat legújabb epizódja, a Konami gondozásában.



KINCS

Shooter témakörben a *Treasure* már bizonyított: halkan, nem hivalkodóan, de nem is lesütött tekintettel a Silpheedet, büszkén, fennhangon, az akciójátékokon belül a shooter stílusnak ha nem is valamiféle felsőbbrendűségét, de magasztos mivoltát hirdetve a Radiant Silvergun-Ikaruga ékkőpárt hozhatjuk fel példaként. Ez utóbbi címek tudatában megkérdőjelezhetetlen, hogy jobb helyre nemigen kerülhetett volna az 1985-ös debüt óta eltelt időben közel kéttucat különféle géptípuson látogatást tett űrhajós-lövöldözős sorozat. Akinek mégis kétsége merülne fel ezen állítás igazságtartalmával kapcsolatosan annak javasolom, hogy vesse össze a Playstation 2 platformon a 2000. év folyamán megjelent III & IV résszel a jelen teszt alapjául szolgáló produktumot. A belsős Konami csapat korábbi munkáival való összehasonlítást követően nyilvánvaló tényként lehet konstatálni, hogy a minőségbeli változás gyökeres, sőt az összhatást tekintve bátran kijelenthetem: *forradalmi*.

Vic Viper és Bacterion seregeinek interaktív csatározását egy fényűző, előre letárolt animáció nyitja. Az indítás után a fegyversorrend beállítás (Select Weapon Array) során négyféle előre összeállított, az opciók viselkedésének neve szerint elkeresztelt instant fegyverarzenál közül (Freeze, Direction, Spacing, Rotate) választhat a játékos, avagy saját szája-íze szerint alakíthatja ki egyedi fegyverkezési stratégiáját. A vörös színű ellenfelek által tárolt, szétlövésükkor az űrben szétszóródó és menet közben összegyűjthető POD-ok számának a függvényében aktiválható kiegészítőket egy példán keresztül mutatnám be. A Speed Up / 2WayBack / Double / Laser / Rotate / Forcefield összetételű Type 4: Rotate Option arzenál kiválasztásának esetén egy POD felvétele (és használata) a hajó sebességét növeli, kettő a hátsó dupla tüzelést, három a lézert, négy a plusz opciót, öt pedig az ideiglenes pajzsot hozza működésbe. Az opciók nem képzik a hajó szerves részét, így legjobban talán egy az űreszközünket árnyékként követő, az aktuális fegyvernem tűzerejét egységnyivel növelő ghostgunként tudnám őket jellemezni.



VERY HARD

A játék motorja hajtotta vérpezsdítő összekötő animációk által részekre szabdalt, mélyűrben, bolygók felszínén, űrbázisok gyomrában játszódó csatározások eleinte még a legnehezebb nehézségi szinten is nevetségesen könnyűnek, később azonban teljesíthetetlenül nehéznek, szinte véget nem érőnek tetszenek. A hozzávetőleges számítás, miszerint a Konami által kiadott Gradius V: The Perfect DVD-n megcsodálható *tökéletes végigjátszás* a legkitartóbb hardcore shooter-fanok számára is másfél-két év gyakorlást feltételez, nem túlzás. Felelősségem teljes tudatában állítom emellett, hogy az átlag játékosok számára még a könnyű fokozaton való puszta végigjátszás is csupán álom fog maradni, amennyiben tartják magukat a Metal Slug recenziómban megfogalmazott értékrendhez, miszerint insert coin suxxx! Mi mást mondhatnék, minthogy a Gradius V már csak a nehézségénél fogva is rétegjáték. Fentiek tükrében nem nehéz kitalálni, hogy a játéktéren az ellenséges űrhajók tucatjainak, a lövedékek százainak köszönhetően ki-ki hálát adhat saját Istenének, ha talál menekülési útvonalat vagy legalább a másodperc törtrészére való pihenésre elegendő talpalatnyi szabat területet. A legagyafúrtabb matematikai algoritmusok mentén csoportosan mozgó, a korábbi epizódokból visszaköszönő ellenséges egységek – Turn Gear, Discarri, Vander, V Fighter, Peito, Killer Aemoba, Banima, Nidam, Worm, Romo, Yuing – szüntelen támadásának köszönhetően rám nehezedett elviselhetetlen, rettenetes erejű nyomás mondatja velem: srácok, ez kegyetlen nehéz game! Hogy még jobban érzékeltessem: van egy pályaszakasz, mikor vízár elől kellett menekülnöm egy óriási pörgő-forgó alagútban; akkor már tényleg nem hittem a szememnek, mikor valamiféle szerves organizmus újratermelődő húsának a belsejében kellett a sejtek ezreinek kilövése által előrehaladnom... Mission Impossible! Halkan megsúgom azért, hogy a játéknak van egyébként egy titka: agyonscriptelt, így kellő gyakorlással kiismerhető, az egyes pályaszakaszokon való mozgás-tüzelés-tápolás triumvirátus rutinszerűvé válhat.

POMPA

A Gradius V nem szakított a hagyományokkal, a játékmenet maga továbbra is 2D formátumában prezentált, viszont az objektumok és a hátterek is három dimenziósak, a legapróbb részletekre kiterjedően megmunkáltak, felépítésükben és színösszeállításukban is egymással etalonnak nevezhető mértékben harmonizáló vizuális csemegék. Framerate-dropra kizárólag a főellenségek megjelenésekor, pazar megsemmisülésekor kaphatjuk fel a fejünket. Elfogultnak fogtok hinni, mint ahogy az is vagyok, így nem is akarom véka alá rejteni a shooterek iránti elkötelezettségemet és rajongásomat, de igazság szerint ezek a – nyilvánvaló programozási hiányosságként jelentkező – „szaggatások" csak jobban felkorbácsolták bennem a game által keltett retro-feeling érzelemhullámokat. Huhhh...

Lényeg a lényeg: shooter fanok számára ismét kötelező anyag látott napvilágot, ehhez kétség sem fér. Ettől függetlenül a **Gradius V**-öt minden szépsége ellenére sem ajánlhatom a szélesebb közönség számára, mivel még a stílusán belül is kegyetlen nehéz anyag. Az tuti, hogy a MileStone Inc. általam nagyon várt Chaos Fieldjének év végi Dreamcastes (!!!) megjelenéséig ki fog tartani. Sőt, sokkal-sokkal tovább. Olivér, lenne egy rendelésem... =o)

[D a e]
suffocation@japan.co.jp



MARTIN BELESZÓL!

Játszhatatlanul nehéz. Egy igazi szemétláda. Ki fog hullani a hajad tőle, ha csak a feléig is el akarsz jutni. Scriptes? Kiismerhető? Egy nagyon die-hard arcade játékosnak talán. Japánban. Vagy valahol máshol, az üveghegyen túl...

GRADIUS V

KCET / TREASURE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (48KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ álomszép utazás
✕ vérben és verejtékben

9 pont

UTAZÁS ÁRNYÉKORSZÁGBA

Már lassan 3 éve, hogy megjelent a szerintem fantasztikusan jól sikerült **Shadow Hearts** első része. Az RPG játékok között egyedülállóan misztikus, olykor bizarr történettel, sötét sejtelmes képi világgal volt megáldva, melyek miatt az egyik leghangulatosabb anyag lett a stílusban. Szinte szükségszerű volt, hogy folytatása is legyen. Igaz, én már szinte reflexszerűen félek az ilyen folytatásoktól, de ezúttal nem kellett csalódnom, az SH2 méltó folytatása nagyszerű elődjének!



A NAGY HÁBORÚ

A Shadow Hearts-ot az különbözteti meg a többi RPG-től, hogy tulajdonképpen itt, a mi világunkban játszódik. Mégis, némileg eltérően attól a Földet démonok, mágusok és egyéb hihetetlen lények lakják – persze ahogy tudnak rejtőznek a nagy nyilvánosság elől. Hasonlóan az első részhez, ennek az epizódnak is valós történelmi háttere van, mégis számtalan fantasy elem színezi a sztorit. A történet két évvel az első rész után játszódik, 1915-ben az I. Világháború idején Európában – a kortársak egyébként ezt, egészen a II. Vh. kitöréséig „Nagy Háborúnak" hívták. Mint tudjuk Gavrilo Princip golyója után a korábban megformálódott szövetségi rendszerek akcióba



lendültek, és pár hónap múlva egész Európa lángba borult. A németek a Schlieffen-tervhez hűen rátörtek Franciaországra, míg keletről az oroszok támadtak a németekre és magyarokra. Eközben a Monarchia megtámadta Szerbiát és megpróbálta megállítani az oroszokat. A felek azonban nem boldogultak egymással, így 1915-re minden fronton állóháború alakult ki.

A Shadow Hearts 2 Nyugat-Európában kezdődik. Német katonák éppen egy Dormeny nevű falucskát igyekeznek elfoglalni, a vezetőjük, Karin segítségével. A község templomába belépve azonban furcsa dolgok történnek. Valaki vagy valami kint leméászárolja a katonákat, majd a templomban álldogálókra támad. Mint kiderül, egy hatalmas nagy démon az illető, aki bármennyire is ellenségesnek tűnik, megmenti Karint egy gránáttól. A lány beszámol a történtekről a vezérkarnak, akik a Vatikánból hívnak segítséget, egy szakavatott ördögűző, Nicolai személyében. Karin és Nicolai megszerzik a Vatikánból az egyetlen tárgyat, mellyel megállítható a démon, majd visszatérnek Dormeny-be. Ott hamarosan kiderül, hogy a démon nem más, mint Yuri, az első rész főszereplője! Mint kiderül Nicolai céljai egyáltalán nem tiszták, hamarosan Karin és ellene fordul, ám későn, mert a vatikáni férfi Yuriba szúrja a már említet tárgyat. Kiderül, hogy ezzel teljesen megváltoznak Yuri képességei – eddig ugye simán áttudott változni démonokká – ám, hogy milyen irányba fejlődik ezután, az rejtély marad. Yuri és Karin elmenekülnek, egy öreg férfi, Gepetto segít nekik. Először Párizsba mennek, de ott sem lesz nyugtuk Nicolai embereitől (hogy nekik mi a pontos céljuk, az később tisztázódik), ezért elhatározzák, hogy a Nagy-Britanniában élő legendás mágustól, Roger Bacontól kérnek segítséget – valahonnan ismerős ez a név :).

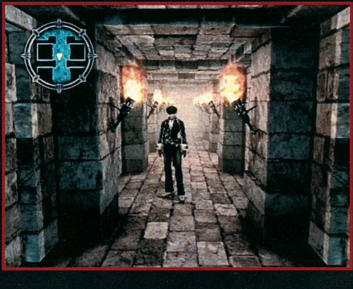




Szerintem ez a kis bevezetés a történetbe elegendő ahhoz, hogy az első rész rajongói a földhöz csapkodják magukat izgalmukban! És ha tudnátok, hogy még eztán mi lesz...!

MI VÁLTOZOTT ÉS MI NEM

Szerencsére nem sokat változtattak a programon a készítők, így a főbb dolgok megegyeznek az első részben látottakkal. A harci rendszer például egy az egyben ugyanaz maradt. Így aztán nem is vesztegetném rá a helyet, aki kíváncsi a működésére, az olvassa el a 47-es Konzolban az első rész tesztjét. Apróbb változások történtek csak, így például Yurival ezúttal kicsit másképp lehet átváltozni szörnyekké, más módszerekkel lehet újabb démon formákat szerezni és a Malice szerepe is egy kicsit változott – de ezek mind kiderülnek a programból. Ezenkívül sokkal több mindent lehet fejleszteni, így karaktereink tuningolására is több módunk van. Szinte már-már FF szinten lehet embereinket fejleszteni, ami nagy dolog!

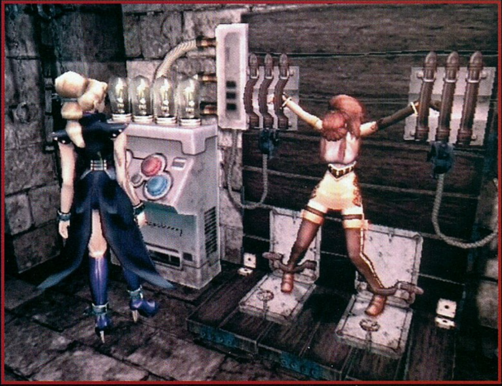


Valamennyit fejlesztettek a program külalakján is. Az átvezető filmek ha lehet még jobbak, mint korábban és a grafika is fejlődött. Igaz nem túl sokat, a karakterek jobban néznek ki és a helyszínek is kidolgozottabbak, valamint a harc minősége is javult. Ha szigorúan nézem, akkor a grafika egy közepesnél nem jobb, amiért mégis jót adtam neki, az képi világ megvalósítása volt. Ez már korábban is ütött, de most még tovább fokozták. Először is ott vannak a manga-szerű karakterek, beleágyazva a 1910-es évek hangulatába – a helyszínek ugyanis nagyszerűen érzékeltetik, hogy milyen korban járunk. Ehhez hozzá jön a program kicsit sötét tónusú baljós színei. Az összhatás így fantasztikus! És akkor ott vannak a zenék is, melyek maximálisan fokozzák hatást. A hangok terén is kiköszörülték a csorbát, mert immár a legfontosabb párbeszédeknél mindenki szinkronizált. Ezeknek az elemeknek köszönhetően aztán az SH2 egy olyan fergeteges hangulattal van megáldva, mely páratlan a játékok között. **Egyszerűen nem lehet letenni!** Persze az is igaz, hogy az első rész ismerete nélkül a történet azért nem élvezhető olyan nagyon, de hát tessék beszerezni azt is, érdemes! Lehet, hogy az emlékezetem csal, de az első részhez képest most mintha kicsit több humort csempésztek volna a sztoriba. Úgy éreztem a nehézségen is finomítottak, kicsit könnyebbnek tartom ezt a részt az előzőnél.

KONKLÚZIÓ

Ritkaság számba megy, hogy egy nagyszerű játék folytatása jobb legyen az elődnél. Most azonban ez történt. A program minden téren fejlődött, ám a legfontosabb ismérveit megtartotta. A hangulat ismét a tetőfokán van, így a játék talán nem csak az RPG játékosokat foghatja meg, hanem a stílustól idegenkedőket is. Így hát én azt javaslom, hogy mindenképpen szerezd be, ha ismerted az első részt. Ha esetleg nem, akkor állj neki annak, biztos lehetsz benne, hogy ha buksz a kissé gótikus hatású világra és a csavaros és emiatt rendkívül izgalmas történetre, akkor befog jönni a sutff. És utána végre jöhet a második rész is!

Veres Miki
veresmiki@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Számomra ennek a játéknak a legnagyobb húzóereje a valós történelmi kor, melybe belehelyezték. Durva jó, hogy nem egy kitalált világban játunk, mint a legtöbb történetes RPG-ben! Egyébként is, nekem valahogy tök izgalmas ez az okkultista sztori, a Hellboy-t is csak az eleje miatt néztem meg a moziban ;), úgyhogy én tuti fix neki fogok állni!

SHADOW HEARTS: COVENANT

MIDWAY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, dd 5.1
memóriakártya 8mb (58KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ utánozhatatlan hangulat
× jól kell ismerni hozzá az első részt

9 pont

ITT VAN ÚJRA A KÉT HŐS, UGRÁLSZ MAJD, ÉS FOLYTON LŐSZ!

Kérem, jelentkezzen az az olvasó, akinek be kell mutatni a multifunkcionális csavarkulccsal felszerelt, nagy fülű Ratchetet, és kisméretű, golyófejű mechanikus társát, Clanket, a robotkát. Racsni és Csörgő magyarul – igaz, így nagyon gázosan hangzik a nevük, de én pl. azt sem tudom, hogyan lehetne lefordítani jól a „checkpoint" kifejezést...?

Szóval, ha van olyan PS2 gamer, akinek ismeretlenül csengenek eme hangzatos nevek, az pótolja tudását az 576 Konzol übermájer magazin korábbi számaiból, vagy vegye meg a Platiniummá lett előző részeket, mert ha jól emlékszem, mindkettő azzá vált az idők folyamán – megjegyzem, nem véletlenül. Jelenleg a 3D-s platformok élmezőnyében vannak a másik két rokonnal, Jak és Daxterrel együtt, ahol szegény mókusfélévé vált Dax-et lehagyták a legújabb korong címéből is, így lett az Jak 3, és ha befejeztem ezt a cikket, egy kis (2-3 nap) Tak 2 után repül az is a gépembe. De ne feledkezzünk meg a kis vörös rókáról, aki Bandicoot volt lényegében a neve szerint, csak kinézetében nem hasonlított a kisméretű ausztrál erszényesre. Őt indította anno a PS1 tulajok meghódítására a Naughty Dog, és belőle származtatott át az Insomniac állatsereglete is. A szlogen jelen esetben már az, hogy *„járt utat járatlanért el ne hagyj"*, mert ameddig egy játék élvezhető és addiktív, tőlem kiadhatják a tizedik részét is. Már szinte hallom lelki füleimmel, mennyien kiáltanak már most, hogy unalmas meg rókabőr lehúzogatás, de nem kell rájuk hallgatni – jelen esetben legalábbis semmiképpen. Ugyanolyanok a pályák, ugyanaz a két hős, ugyanazt kell csinálni? Igen. És, mi van akkor? Ez a R&C világa, a klasszikus, ahogy megismertük. Csak azért pontozzam le, mert nem csináltak belőle szöveges kalandjátékot? Ugyan. Én végignyomtam az első részt, a másodikat is majdnem, mert megálltam pihenni a mutáns Protopet főellenségnél pár óra kísérletezés után, és inkább visszamentem tápolni magamat, megcsinálni a gyűjtögetős alfeladatokat, és kuporgatni a csavarjaimat a megafegyver Zodiacra – ami valahol természetes, mert a jobb játékokban nem lehet első szuszra lenyomni a végső szörnyedvényt. És mindkét gamét élveztem, mert nagyon jól eltalálták a nehézségi szintet, volt bennük kihívás, de csak kevés helyen szívatták az embert. Újra felrémlenek előttem a szép, rengeteg poligonnal kidolgozott pályák (más gépen nincs ilyen, poligon countban a PS2 a nyerő), éles, jól megrajzolt textúrákkal és kiválóan eltalált színekkel. **(Bakker Dzson, hogy tudsz te ennyire lelkesedni egy ilyen PS1 grafikájú ökörségért...? :) Hol van ez a game a Mario 64-hez képest? Martin :)** Ugorjunk hát a jól ismert galaxisba!



HARMADSZORRA

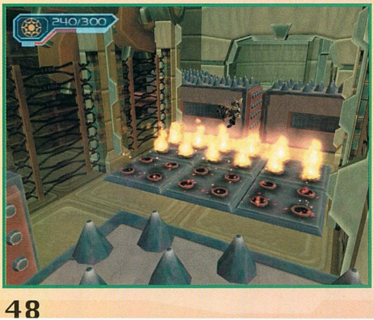
A történet természetesen változott, az új ellenfél éppen Thyrannoid csapatokkal támadja Ratchet szülőbolygóját, így első utunk oda vezet majd. Csakhogy az eltelt időben kis robotunk feltört! Mint titkosügynök keresi kenyerét (csavarjait), csak nem az életben, hanem a legnépszerűbb holosorozatban. Mellette Rachet is szerepet kapott, például hotelportásként, így általában ha mennek valahova, és felismerik őket, akkor nem neki szól a lelkendezés. Ha már a szereposztásnál tartunk, pár új arc is bemutatkozik utunk során, például a bázishajó helyes kapitánya, az új főgonosz, vagy a Britney Spears műnő gúnyolásaként is felfogható Courtney Gears nevű robotsztár. Az új szereplők mellett megkapunk pár régit is, így a tudós Al-t, a harlemi gettós dialektussal kommunikáló dealert, Helgát, az első rész bájos swingshot betanító trénernőjét, és nagy kedvencünket, Quark kapitányt! A kapitány ténykedése most is jelentős, akárcsak az előző R&C játékokban, és persze nem derül ki egyből, hogy ennek örülni kell vagy pedig vigyázni vele. A sztori ugyanis a legjobb az eddigiek közül, és már csak emiatt sem fogjuk úgy érezni lépten-nyomon, hogy a Ratchet v1.3-mal nyomjuk. Én is igyekszem spoiler (kéretlen előzetes) mentesen megírni a cikket, és nem elmondani, hogy mennyire jól néz ki a főellenfélnél, amikor az... Na erről beszéltem.

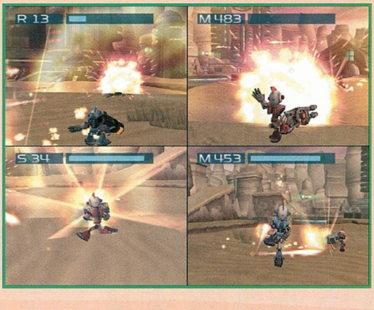
A harci rendszer sem alakult át jelentősen, ugyanúgy megmaradt a Háromszöggel elérhető eszközgyorskiválasztás, de már nem csak egy fegyvermenüt kapunk, hanem az R2-vel válthatunk a többi cumónkra is, így nem kell a Pause menüben rendezgetni cuccainkat. Akinek megvan a kipörgetett 1-2 rész, most is áthozhatja onnan némely fegyvereit, de az új szerszámok is elég jók lettek, így ne bánkódjon az, aki már letörölte a régi mentéseket a kártyájáról. A mostani arzenált végre nem pénzért kell fejlesztgetni, hanem a leölt ellenségek által növesztett csík végzi el ezt, akárcsak az életerő pontjainkat gyarapító XP (Experience) vonal. A fegyverek ötös szintig tápolhatók, nagyjából ugyanazokat a tulajdonságokat megkapva, mint az előző részben, vagyis target lock, pattogó lövedék, energizáló lövés – ami feltölti azt, akit meglőttünk és az elektromos kisülésekkel sebzi a mellette állókat. Én a game 80-85%-át három fegyverrel vészeltem át: a gránátvetővel, gépfegyverrel és egy feketelyuk generátorral, ami jópofa dolog, mert egy ilyet kilőve az beszippantja a közelébe kerülő szerencsétleneket (megint másra gondoltatok feketelyuk gyanánt, kedves fiú olvasók?). Természetesen kapunk most is egy rakás fegyvert, amiket ráadásul a bázisként szolgáló anyahajón kis is próbálhatunk ingyen, a vásárlás előtt, afféle holopályákon. Vehetünk mesterlövész puskát, szérumfegyvert, amitől az ellenségek egymás ellen fordulnak, plazmaostort dinamikus fénykezeléssel, aminek izzó nyoma megmarad egy ideig a környezeten, meg mindenfélét, sőt, a rejtőzködő árus is rám szólt egyszer, hogy ha most megyek, diszkont áron szerezhetek meg egy megacuccot, így a fegyvermániások is megkapják azt, amire vágynak. Érdekes, hogy a kettes részben is csupán négy favorit fegyverem volt, és más játékokban, pl. FPS-ekben is van 2-3 kedvenc műszerem és kész, máshoz csak akkor nyúlok, ha azokhoz nincs elegendő lőszer. Nem tudom miért, de kerülöm a shotgun és lángszóró használatot is, talán Dr. Csernus ki tudná szedni belőlem, hogy ennek mi is az oka (tudom, hazudok). *Irtó jó* fegyverzetünk mellé támogatásként néha kapunk járművet is, mondjuk egy elég érzékenyen irányítandó terepjárót, aminek első kerekei helyén valamiért siklótalpak vannak, és majd egy kisebb űrhajófélét is, ami engem a Birodalom visszavág hósiklóira emlékeztetett valamelyest.









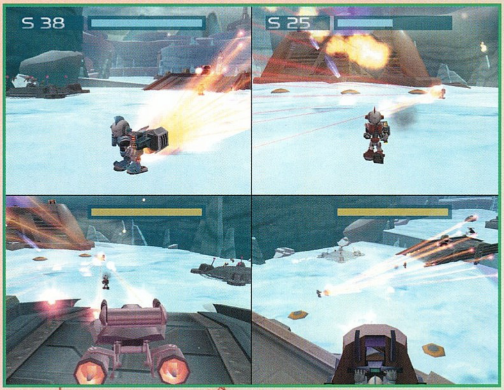


MULTIPLAYER

Na de még nem is mondtam a legjobb újítást, a multiplayer módokat! Ebből az első a legmodernebb (és számunkra leghasználhatatlanabb), az online, vagyis internetes móka. Martin szerezhetne valakit, aki kielemzi a PS2-es ilyen irányú lehetőségeit is, pláne, hogy az új kiadású PS2-kben eleve van net adapter. (Meg mintha a SONY nem is kérne pénzt a hálózata használatáért, mint azt a Microsoft teszi az X esetében, de ehhez nem értek teljesen.) **(Már teszteljük az online PS2 játékokat, decemberben jön a cikk! Martin)** Szerencsénkre azért belenyomtak egy sima, osztott képernyős lehetőséget is a társas bulikra, ami a Local Play nevet viseli, és valószínűleg helyi hálózaton is működik, mivel beengedett egy játékosként is, bár ez meglehetősen uncsi volt ellenfél híján. Mivel csak két kontrollerem van, így a négyfelé szabdalt képernyőt nem tudtam letesztelni, csak a kétrészes multit, ami hozott némi lassulást, és azt leszámítva, hogy a gombok 1-2 tizedmásodperccel később reagáltak, tűrhetően játszhatónak bizonyult. Az alapvető Deathmatch, Siege és CTF (Capture the Flag) módokban lehet egymás ellen, vagy éppen kooperative nyomulni, összesen 10 pályán. A lehetőségekről és szabályokról egy kis betanító videó is szolgáltat némi infót, például azt, hogy ha járművel nyomulunk, akkor akár egyik társunk is kezelheti külön annak fegyverzetét! Sőt, profilunkban beállíthatjuk azt, hogy milyen lény képében irtsuk ki a többieket, vagyis nem csak Ratchet lehetünk, hanem akár csontváz, gonosz bohóc, hóember, majom vagy Thyrranoid is a lehetséges 20 alakzat közül. A multigyakás másik nagy erénye, hogy a Quickselect menüből lehet a kamerát is váltogatni, na de ez már új bekezdést kíván.

LÁTVÁNY

Szóval, az eddigi ilyen játékokban csupán a külső nézetes, szakszóval *third person* kamerát használhattuk a leggyakrabban, belső nézetbe csak precíziós célzás esetén kerülhettünk. Most viszont ezen kívül kaptunk még két egyéb kameraállást is: az FPS játékokra jellemző belső nézetest, amikor csak a fegyverünket és a célkeresztet látjuk a képernyőn magunkból, illetve egy öszvér *lock-strafe* módust, ahol ugyan kívül van a nézőpont, de a mozgás teljesen FPS alapokon nyugszik. Ez utóbbi nagyon jól jött egyes igen aktívan lövöldöző ellenfeleknél, ahol kénytelen voltam fedezék mögé bújni, és onnan előrohangászva megszórni őket, mivel a célgömb ugyanabban a magasságban maradt még akkor is, ha ugrálni kényszerültem. Ez a mód viszont nem igazán kedvez az ügyességi részeknek, és nem egyszer estem le hátrálás közben, vagy ugrottam rossz helyre emiatt (az FPS nézetben meg el lehet felejteni a platform részeket, ugye ez egyértelmű). Szóval, a három kamera szuper, nagyban segítette a túlélésemet sok szituációban, igaz, a belsőt csak a többjátékos részben érdemes bekapcsolni. Az egyetlen bajom az volt ezzel, hogy csak a multiban lehet váltogatni a gombokkal, mert a sima játékban a *start gomb – options –*





controls – átváltás – kilépés – kilépés – kilépés műveletsorral tudtam ezt elérni, ami eléggé megtöri a játék lendületét (ha mégis van gomb rá, csak én nem találtam meg, akkor visszaadom a tesztelői diplomámat, és elmegyek szerzetesnek). **(Istenem add, hogy legyen! Martin :)**

A játékmenetet is feldobták pár kisebb ötlettel, és úgy érzem, a játékidő is növekedett valamelyest, igaz, az első rész is valahol 25 óra környékén áll nekem, ami nem kevés egy 5-6 óra alatt lenyomható, a mostani piacot jellemző tucatjátékhoz képest. A legjobb ilyen *vérfrissítés* (copyright már nem tudom melyik kolléga) az öt darab Quark képregényes videojáték, amiket folyamatosan fogunk megszerezni mászkálásaink során, és a történetbe is ügyesen beleszőtték az azokból nyerhető információkat. Ezek viszonylag rövidke, oldalra scrollózós, de persze 3D-ben megvalósított kis arcade játékok, amikben Quark kapitánnyal kell felvenni a harcot a gonoszok ellen. (Emlékeztek még, talán a Crash 3-ban tűntek fel ezek, lebegő platformok juttatták ezekre a bonus szintekre a rókafélét.) A Quarkos mini-gamék nagyon jók, lehettek volna hosszabbak is igazán (vagy csak rám tört a *retro feeling* tőlük?), az egyetlen kis hibájuk csupán az, hogy a kamera lassan követi a kapitányt, és emiatt volt olyan, hogy csak akkor vettem észre, hogy leesős platformra érkeztem, amikor az leesett – velem együtt. De talán ez csak a 16:9 képernyő miatt volt, mert én abban játszom szinte mindent…





Aztán van pár deszant ugrásunk is a baráti robotokkal, amikor a föld felé repülve kell kerülgetni a légvédelmi rakétákat, és gyönyörködni az alattunk lassan részletessé váló tájban. Kapunk tipikus arcade pályákat Ratchettel is, a jó nevű *Annihilation Nation* halálösvényein, viszont ezek elég könnyűnek bizonyultak nekem. Itt tipikus ügyességi elemekkel kell megbirkózni (az ellenfeleken kívül): leeshetünk eltűnő platformról, megéghetünk a kigyulladó tűzfújó csövek lángjaitól, vagy összelapulhatunk a zúzódugattyúk között. Új típusú cuccos doboz is kerül az utunkba alkalomadtán, pl. az inferno, amitől lángoló álarcos ruhát kapunk, és limitált ideig nagy brutalitással apríthatjuk a gonoszokat. Sőt, egy új gadget is előkerült, Refractor néven. Ezt egy lézersugaras pályán kaptam meg, de persze elnyomtam a Help szöveget, és nem tudtam továbbmenni, mert féltem, hogy megsebez a lézer. Álltam ott, kezemben a szerkezettel, nyomkodtam az F1-et (ennyit láttam még a bevillanó szövegből), de semmi. Erre megnézem a Help Logot, mire kiderült, hogy a *lézer útjába* kell állni – ami nekem eszembe sem jutott, mert a refractor nélkül jól megégette a főhősömet – és úgy kell a lézert a kapcsolókhoz terelgetni. A legjobb kütyü viszont kétségkívül a Thyrraguise, amivel mi magunk is ilyen békaforma lénnyé transzformálódunk át, sőt a lényekkel még beszélgetni is kell olyan reflexjáték módon, hogy megfelelő időben és ideig kell lenyomni a kijelzett gombokat. Ha rontunk, akkor hülyeséget mondunk nekik! A beszédstílust pedig látni kell, annyira röhejes. Na jó, még elmondok egy új dolgot. Egy helyen mellénk szegődik egy majomféle lény, ami tényleg majomféle, leszámítva a homlokán pislogó egyetlen szemét. Őt majd Clank hasznosítja úgy, hogy egy banánvetővel a kívánatos helyre lő egy banánt, mire a majom odarohan, és így aktivál kapcsolókat, vagy vonja el az őrdroidok figyelmét. Új ajtónyitó ügyességi készülékünk is lesz, ahol forgó tárcsával kell kilőni a lassan közelítő piros pacákat, a zöldekből pedig adott számút beszipkázni a zár kódjának feltöréséhez. Most már elhiszitek, hogy jobb lett a game, mint a kettes volt?

A körítés nem lett rosszabb, és bár minden ugyanolyannak néz ki, mint az előző részben, összehasonlítva mintha élénkebbek lennének a színek és jóval kontrasztosabb a táj. A baráti, oldalunkon harcoló robotok, amik eleresztenek pár poént, ismerősek voltak valami filmből, Martin mondott is valamit, hogy honnan lopták azokat, mindjárt ide is fogja írni nektek. **(Nem emlékszem... Robotech? Martin)** A többi állatka és szörny szerencsére egyedi maradt, pár átjött az korábbi részből (zöld takony monsterek, amik két kisebbre estek szét lecsapdosás után), de sok új kreatúrával is bővült a készlet. Találkozunk a takony lények feltápolt, nagyobb változatával, ami különösen a csatornarendszer gyűjtögetős alagútjaiban tanyázik, piros darázsfélékkel, bumerángot dobáló bennszülöttekkel a majmos pályán, csápos vízi szörnnyel, egy kemény, sokszemű, hátán gépágyús gránátvetőt hordozó boss csigával, teleportálgató, szintén boss űrhajóval, apró, piros szemű, csuklyás mini nindzsákkal, és lépegető-féle, lövöldözős robottal is, persze csak nagy vonalakban felsorolva az utunk során kiirtandó förmedvényeket. Ismét lehetünk gigantikus Clankek, lerombolva egy stúdióban felépített város makettjét, és kavarhatunk egy kisméretű holdon, aszteroidán, ahol a térkép gombra nem a megszokott rajz jön be, hanem távolról szemlélve forgathatjuk a komplett helyszínt (mint az előző R&C-ben). A stúdió kapcsán meg kell mondanom, hogy eddig nem találkoztam még olyan játékkal, ahol a pályából ennyi minden leamortizálható, lebontható és szétverhető lett volna! Még a híres Red Faction is megirigyelhetné ezt! A szétverhető dolgokat ugyanis úgynevezett *dinamikus tárgyként* kell kezelni, ütközés lekérdezéssel meg mindennel együtt, és a játék olyan simán és gyorsan fut, hogy ezt csak az értékeli igazán, aki konyít valamit a programozás technikákhoz. Sőt, nem elég, hogy mondjuk eltüntettem egy úton az összes világító lámpaoszlopot, hanem a csonkokból még utána is szikrák csaptak ki. Áradoznék még a grafikáról, a poén átvezetőkről (Böjtös Gabi, te meg szerintem a pályatöltések alatt betett repülő űrhajóra mondtad a OutRun2-es szám előételében, hogy unalmas, soxor ismételt átvezető anim, és volt már az előző játékokban is :), a részletesen kidolgozott mechanikus vagy növényzettel borított pályákról, de mivel kiválót úgysem adok rá (Martin is mondta, és valahol igaza van, hogy minek adjunk arra ilyen értékelést, amit most látunk harmadszorra, kis tuninggal), így csupán megnyugtatok mindenkit, hogy a grafikában nem fog csalódni. A hang maradt sztereo, de engem nem zavar, mert nem látom át a térbeli hang szükségességét, amikor egy sík lapot bámul az ember, és úgyis csak arra koncentrál. Nagyszerű folytatást kaptunk – eriggy' nosza' a bótba' és vedd meg – mert megérdemled!

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Dzson eredetileg 9 pontot adott a R&C 3-ra is, mint a Jak 3-ra, amit én nem hagyhattam szó nélkül, és egy másodperc alatt felhúztam 9.5-re. Na nehogy már ugyanolyan legyen ez a két game! Én a J3-ra kapásból nem adtam volna kilencet, de ez most mindegy, a Ratchet 3 viszont ezúttal tényleg BITANG jó lett. Full élvezet vele játszani, totál tele van újításokkal, vérbeli, igazi, kajak szórakoztató platformjáték. Én megvenném!

RATCHET AND CLANK 3

SONY / INSOMNIAC GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, online
memóriakártya 8mb (600KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ méltó folytatása mindenben az eddigieknek!
× kéne egyjátékos módban is kamera átkapcsoló lehetőség.

9.5 pont

SZÖRNYVADÁSZAT!



Jó néhány évvel ezelőtt mikor PC-re megjelent a Diablo, tulajdonképpen egy egészen új ága fogant meg az RPG játékoknak. Egy olyan ág, ahol nem igazán a történet a fontos, hanem karakterünk minél magasabb szintre tuningolása, és közben persze a folyamatos harc. Öröm volt, mikor a Diablo kijött PS1-re is, de még nagyobb élmény volt számomra, hogy ketten is lehetett nyomni az anyagot. Egyik barátommal napokon át gyűrtük a labirintusokat, gyilkoltuk a csontvázakat, szörnyeket, démonokat, néha üvöltve menekültünk a túlerővel támadó ellenség elől, máskor egymást mentettük ki a szorult helyzetekből. Mind PC-n, mind konzolon bebizonyosodott, hogy az RPG-k ezen fajtája többjátékos módban az igazán élvezetes, úgy nyújt teljes élményt. Felismerték ezt a programozók is, így – főleg az internet térnyerésével – egyre-másra jöttek ki a hasonló programok, igaz jobbára PC-re. Konzolokra maradt az offline móka: nagy ritkán, de hozzánk is eljutott egy-egy gyöngyszem (lásd Baldur's Gate).

Az első komolyabb konzolos online RPG – melyet egyedül is lehetett tolni – a Phantasy Star Onine volt Dreamcastra, melyet ráadásul innen Magyarországról is lehetett – sőt talán még lehet most is – játszani. Igazi nagy online áttörésnek ígérkezett – és talán Japánban az is volt – a Final Fantsy XI megjelenése is, hisz ez volt az első teljesen interneten játszható RPG játék konzolon, melyben csapatban lehet szörnyeket gyilkolni, és csapattársunk lehet Japántól, akár Brazíliáig bárhol. Azért nem beszélhetünk *áttörésről*, mert egyrészt Európában még nem jelent meg, de ha megérkezik sem biztos, hogy itt Magyarországon is ki tudjuk majd próbálni. (Nem ismerem a dolog pontos technikai hátterét, de Martintól tudom, hogy egyelőre itt nálunk még nagyon körülményes PS2-vel interneten játszani. Igaz, persze megoldható, csak elég macerás, némely játékokhoz külföldi cím kell, meg ilyenek...) Ez aztán több dolog miatt is sajnálatos. Egyrészt így nagyon keveseknek adatik meg az, hogy ezt az élményt is kipróbálják, marad a nyálcsorgatás, meg az irigykedés a PC-s kollégákra, akik az internet kérdésében mérföldekkel előttünk járnak. Másrészről nem egyszerű így az ilyen stílusú RPG-k tesztelése sem, és ezzel el is érkeztünk tesztünk tárgyához, a **Monster Hunter**hez.

Hasonlóan a már említett PSO-hoz (vagy akár a FFXI-hez), ez is egy online RPG. Az ilyen RPG-k, de akár az FPS-ek vagy az RTS játékok is nagyon *végletesek*. Ha egymás ellen vagy egymást segítve – lényeg az, hogy többedmagunk – nyomjuk őket, akkor még a legrosszabb stuffból is király szórakozás válhat. Viszont ha csak egyedül állunk neki egy programnak, akkor még a legjobb anyag is unalmas lesz. Éppen ezért nagyon nehéz objektív értékítéletet mondani egy közepesnél alig jobb játék esetében, mint most a Monster Hunter. Sajnos ugyanis a játék online módját nem tudtam kipróbálni, így ennek leírásában kénytelen voltam más források után nézni.

Bevallom kicsit féltem ettől a teszttől, mert a játék offline módját igen unalmasnak találtam, és tartottam attól, hogy ha lehúzom a játékot, akkor megkapom majd a fejemre – amúgy tejesen jogosan –, hogy úgy mondtam ítéletet a programról, hogy közben a legjobb részét kisem próbáltam. Aztán eszembe jutott egy biztos pont, méghozzá a már említett Phantasy Star Online, mellyel pár évvel ezelőtt rengeteget játszottam. A MH és PSO között tökéletes párhuzamok állíthatóak fel, hisz egyrészt tesztünk tárgya ehhez a játékhoz hasonlít a leginkább, másrészről annak idején a PSO-t sem próbáltam ki a neten, mégis az offline módja annyira élvezetes volt, hogy az önmagában letudott kötni, sőt! Így tehát azt hiszem nyugodtan vonhatok le következtetéseket csupán az MH offline módjából, hisz elég a PSO-hoz hasonlítanom a programot.







A CÉL

A Monster Hunter története most nem igazán fog sok helyet foglalni, mert gyakorlatilag sztori az nincs a programban. Ez azért őszintén megvallva zavart. Ha már egyjátékos módot is beépítettek a játékba, valamilyen történetet is írhattak volna hozzá, mert nélküle nagyon szárazmak érzem az egészet. Amúgy a játék egy középkori fantasy világba kalauzol el minket, melyben az embereken kívül számtalan vadon élő szörny éldegél. Egyesek békésebbek, mások meg vadabbak, a lényeg a lényeg elég sokan vannak ahhoz, hogy az emberek körében kialakult az a tradíció, hogy csak úgy passzióból vadásszák őket. Aki a legtöbbet, és pláne a legerősebbeket is meg tudja ölni, az lesz a legnagyobb fenegyerek a egész világon, ezzel kiérdemelve a legnagyobb tiszteletet és megbecsülést. Így hát sokan szörnyvadásznak állnak és ebből keresik meg a mindennapi betevőt.

A játék főhőse is egy vadász lesz, aki épp most lép a vadászmesterség nem éppen egyszerű útjára. Belőle kell hát, zöldfülű kezdőből szakavatott profit faragnunk, hogy végül mi legyünk a legjobbak a világon.

KEZDETEK

Nézzük akkor hogyan is kell elindítanunk a programot. A főmenüben először is érdemes megjegyezni a Gallery opciót, ahol filmeket lehet gyűjteni. Kezdetben itt lehet megnézni az introt, de találunk egy E3-as bemutató videót is. Később több átvezető filmet is megnyithatunk.

Mielőtt belevágnánk a programba készítenünk kell egy harcost. Megadhatjuk emberünk nemét, bőr- és hajszínét, hajtípusát, hangját, stb. Ha kész van adjunk neki egy nevet és kezdődhet a játék.

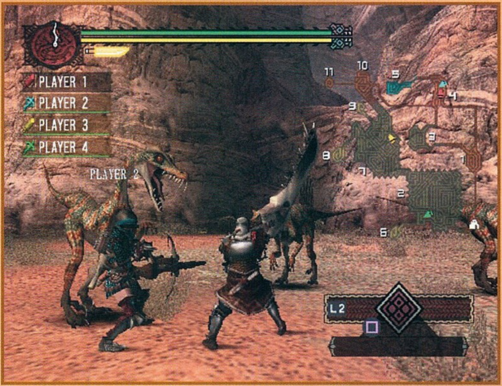
Először egy faluba kerülünk, ez lesz az otthonunk, egyben a játék központi helye – az analóg karral mozoghatunk, a R2-vel szaladunk, X-szel beszélhetünk és vizsgálódhatunk. Ahhoz, hogy bármihez is kezdjünk pénz kell, ehhez pedig küldetéseket kell elvállalnunk. Az elején a falu főnökétől kaphatunk küldetéseket. Amikor elvállalunk egy kalandot (Quest), szaladjunk a város kijáratához, vagy a nagy fához és nyomjunk Négyzetet. Ilyenkor a küldetés helyszínére kerülünk, méghozzá a kiindulási pontra, ami egy kisebb tábor. A sátorban tudunk aludni, de fontosabb ennél, hogy találunk itt két ládát, egy kéket és egy pirosat. A kékben a legfontosabb tárgyaink lapulnak, mint például térkép, gyógyítások, kardunk élesítésére szolgáló kő (egy idő után ugyanis kicsorbul a fegyver), tűzrakáshoz felszerelés, stb. Általában ezek a tárgyak mindig visszakerülnek a dobozba, méghozzá mindegyik küldetés után. Ennek hely takarékossági okai vannak, hisz az Item menüben véges a kapacitás. A piros ládában semmi nincs, ebbe ugyanis az adott küldetésben megszerzendő tárgyakat kell bepakolni. Mindegyik misszió során meg kell szerezni valamit, és ebbe a ládába kell szállítani. Amúgy nem érdemes sokat várakozni, mert a küldetések időre mennek, ami alatt be kell fejezni őket. Az első misszióban például nyers húst kell szerezni. Ezt legtöbbször a kiterjedt legelőkön bóklászó nagydarab, ám annál jámborabb lények lekaszabolásával lehet legkönnyebben szerezni. Itt máris unszimpatikus lett a program, mert szegény jószágok a légynek sem ártanak, így barbár dolog levágni őket – főleg az volt a megható, mikor egy kisebb példányt voltam kénytelen megtámadni, ugyanis ekkor megjelent az anyja, hogy megvédje. :(Amúgy kaszabolni a bal analóg karral lehet. Nyers húst a tetemből lehet szerezni, csak álljunk oda és nyomjunk X-et.

Ha már itt tartunk szólnom kell a képernyő tetején látható két csíkról. A zöld színű a HP-t jelöli, míg a sárga a fáradságot illetve az éhséget. Muszáj enni ugyanis, mert ha ez a kijelző lecsökken, akkor rosszabbul fogunk harcolni – ehhez kell például majd a nyers húst megsütni. Harc közben egyébként a Körrel tudunk vetődni, míg az L1-gyel a kamerát állíthatjuk. Az első pár misszió tehát bevezető jellegű, senki ne számítson hatalmas sárkányvadászatokra, meg ilyesmikre. Ehelyett megtanít a program egy csomó mindenre. Például hogyan lehet a nyers húst megsütni – válasszuk ki a tűzgyújtó felszerelést mikor van nálunk hús, majd mikor elhallgat a jellegzetes zene és a hús színe pirosodni kezd, nyomjunk X-et. Az sem jó a nyers marad, de az sem, ha odakozmál. A sült hús egyébként remek táplálék. Érdemes átnézni a bokrokat és a

















Egy kicsit olyan érzésem volt, hogy a játék nem több egy egyszerű nomád-szimulátornál. Igaz később lesznek jobb missziók is, bár ezek többsége is vadászatból áll. Ebből sajnos az is következik, hogy egyedül játszva bizony hamar monotonná, unalmassá válhat a program. Lehetett volna kicsit változatosabb küldetéseket csinálni. Sajnos volt egy olyan érzésem, hogy a játék egyjátékos módját kicsit elhanyagolták a készítők. Kilehetett volna ebből többet is hozni. Ott van példának a PSO, ami egyedül is rendkívül szórakoztató volt, remek missziókkal. Itt meg csak megyünk vadásszuk a kisebb nagyobb állatokat, melyek hol agresszívabbak, hol nem, majd postás módjára szállítgatjuk a cuccokat a ládába. Ez így kérem szépen kevés.

Vagy jobbra kellett volna csinálni az egyjátékos módot, vagy csak netre kellett volna megírni az egész programot.

fákat is, mert mindenhol lehet különféle tárgyakat, cuccokat találni. Jó dolog a horgászat is, egész jó halakat lehet fogni, igaz kicsit unalmas lehet, ha nem akarnak harapni a dögök. A megszerzett tárgyakat lehet kombinálni is, sőt utóbbival igen hasznos cuccokat lehet készíteni.

A FALU

A feladatok végeztével felvehetjük a jutalmat, majd visszatérünk a faluba. Itt aztán több dologra költhetjük a pénzünket. Lehet cuccokat és tárgyakat, felszereléseket venni. Pozitív, hogy valamennyi cucc meglátszik emberünkön, így később egész komoly külsőt vehetünk fel. Nem csak vásárolhatunk fegyvereket és páncélokat, hanem készíthetünk is. Ehhez megfelelő tárgyakat kell összeszedni, a boltokban mindig megadják, hogy miket. A házunkban tudunk aludni, de itt lehet menteni is. Érdemes itt átnézni a menüt (Start), mert ha belépünk ide, akkor sem áll le a játék, ami az időre menő misszióknál a vadonban bizony idegesítő. Itt viszont nyugodtan lehet tollászkodn,i azaz felszereléseket rakosgatni, tárgyakat kombinálni, stb. A házunkban lehet a felesleges tárgyakat lepakolni, méghozzá a szekrényünkbe.

ONLINE

Az MH Online módja a – már amennyire kitudtam hámozni a különféle forrásokból – következőképpen működik. A már bejáratott karakterünkkel felléphetünk az internetre és próbára tehetjük magunkat. Ilyenkor nem a faluba, hanem egy városba kerülünk, ami természetesen sokkal nagyobb. Kollégáink itt fognak mászkálni és a lényeg, hogy együtt kelhetünk vadászatra. A többi játékossal aztán együttesen lehet akciózni, tehát megállapodhatunk, hogy ki hogyan milyen felállásban harcoljon. Nagy mulatság lehet így játszani, bizonyára *fényévekkel nagyobb élmény*, mint egyedül unatkozni!

ÉRTÉKELÉS

A programból szerintem többet is ki lehetett volna hozni. Nem csak azzal van a baj, hogy egyjátékos módban hamar unalmas lesz, hanem az irányítás és sokszor a kameramozgás is rossz. Idegesítő, hogy nehéz megfordulni és hogy állandóan manuálisan kell állítgatni a kamerát.

A grafikával sem voltam elégedett. Emlékszem a PSO gyönyörű változatos helyszíneire, melyekhez képest az MH pályái kietlenek. Jó, hogy kellett a poligon a hatalmas szörnyek kidolgozásához (melyek tényleg jól néznek ki), de azért a tájra is fordíthattak volna nagyobb figyelmet. Nem tetszett a sok grafikai hiba, az átlátszó poligonok, hogy gyakran átlehet gyalogolni dolgokon, mintha ott se lennének. A mozgás is néha elég természetellenes, főleg harcoknál.

Nem fogtak meg a zenék sem, már csak azért sem, mert sokszor csak vadon zajait hallhatjuk, muzsikát nem. Ha van is zene az is semmitmondó, legtöbbször legalábbis. Beszéd meg egyáltalán nincs, még a faluban is csak halk mormogással beszélnek az emberek.

Lehet hogy a program, online nem lehet rossz, de ha a PSO-s párhuzamnál maradunk, akkor azért talán ott sem lehet olyan kimagasló. Igazából én nem is ajánlanám, csak azon keveseknek, akik valamilyen formában tudnak itthonról neten játszani. A többi játékos szerintem inkább kerülje el, mert hamar bele fog unni.

Veres Miki
veresmiki@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Ez most nagyon szigorúan csak magánvélemény, nem objektív értékelés a részemről, de nekem bejött a MH. Többször mondtam már, hogy vágyom egy „kirándulós" játékra – ez valami hasonló. Amikor leültem elé, három órán keresztül csak mászkáltam a számomra elég látványos fantasy tájakon, nézegettem az állatokat, fél órát horgásztam, meg ilyeneket. Tök jó elvoltam vele. Most, hogy már üzemel a szerkesztőségben a PS2 online, azt hiszem kipróbálom a neten is, aztán egyszer talán írok róla valamit egy online cikkben...

MONSTER HUNTER

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos (4 online)
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg irányító (dual shock), online

✓ neten biztos el lehet vele lenni
× egyedül viszont roppant unalmas

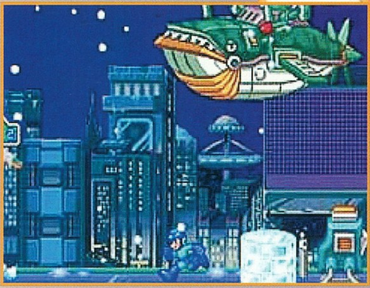
7 pont

ÉLD ÁT A MÚLTAT!

Martin nagyon jól tudja, kinek melyik lemezt kell a kezébe adni. Legalábbis csak így kerülhetett hozzám ez a korong, ami nem kevés eszmei értéket tartalmaz. Hiszen a Megaman név elég patinás, a sorozat pedig igen dicső múlttal rendelkezik.

Már a konzolgépek hőskorától kezdve ismerhetjük a kis kék alak kalandjait. Ez a főhős legalább annyira védjegyévé vált a Capcomnak, mint mondjuk a Resident Evil, vagy a Konami részéről a Castlevania, a Silent Hill, vagy a Contra. Ha egy szóval kellene jellemezni: igazi klasszikus... Hiszen ki ne emlékezne a két dimenziós csatákra, amikben balról-jobbra futkároztunk ezzel a „Megaemberrel"? Lőttünk, csúszkáltunk, ugrottunk, másztunk. A pályák, ellenfelek pedig nem kevés kreativitásról tettek tanúbizonyságot, nem beszélve a mindig más tulajdonságokkal rendelkező főellenfelekről, amik között nem volt ritka az akkoriban annyira jellemző fél képernyőt elfoglaló boss sem. A sorozat azonban az idők multával új irányba lett terelve. A PS2 gépen átlépett a kor követelményeinek megfelelő harmadik dimenzióba (még ha



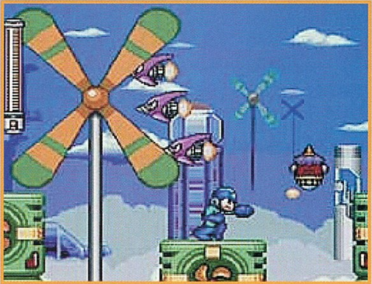


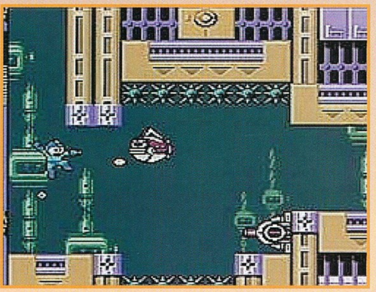


csak részben is). Ezzel le is lett zárva egy korszak Megamanus életében. Talán ebből az okból kifolyólag is juthatott egyesek eszébe ennek a gyűjteménynek a megjelentetése. Klasszikus Megaman minden mennyiségben. Nagyszerűen hangzik. :)

NYOLC NÉPSZERŰ EPIZÓD... PLUSZ A RÁADÁS

Az aranyos Capcom bemutatkozó, valamint az Atomic Planet önreklámozás (valamelyik fórumról ismerős nekem ez a buta csimpánz) után egy egyszerűen, de látványosan felépített főmenüben találjuk magunkat. Főhősünkkel különböző ajtók előtt sétálgathatunk és azokon belépve használhatjuk az opciókat, a mentéseinket, vagy a felsorakozó epizódokat. A beállításoknál érdekes módon még a nehézséget is szabályozhatjuk, ami mondjuk időnként jól is jön, mert a sorozat híres a sokszor borzalmas megpróbáltatásairól (talán az X4 óta kezd kicsit emberibb lenni a kihívás). Ezek után nincs más hátra (az extrákhoz még nem lehet belépni), mint az, hogy nekiessünk sorban (vagy össze-vissza) az egyestől nyolcasig haladó számozású részeknek. Mivel ezek valóban azok a fejezetek, amik anno NES-re, SNES-re, valamint PS-re (csak az utolsó) jelentek meg, túl sokat ne is várjunk tőlük vizuálisan, vagy hangok terén. Ugyanazt kapjuk ugyanis, mint mondjuk '87-ben. Apró kis figurák, „prüntyögő" zenék, „puttyogó" hangok. Korlátolt kezelés, oldalra sétálgatás, lövöldözés. Rengeteg ellenfél jön, és sokszor mindegyik más taktikát igényel. De általában maguk a pályák is rendelkeznek valami egyéni oldallal. Az egyiken jég van mindenhol, így nem nagyon futkoshatunk, mert könnyen lecsúszunk egy szakadékba, vagy a biztos halált jelentő (minden részre igaz) tüskékbe. Van olyan, ahol áramnyalábok, vagy energiahullámok, esetleg láva, vagy tűz nehezíti az előbbre haladást. Nem szabad semmin meglepődni, mindenre fel kell készülni. Természetesen pótolhatjuk életerőnket (baloldalt látható életeink számával együtt), méghozzá az ellenfelekből (haláluk után) kipottyanó kis sárga ikonokkal. Idővel pedig, ha már megoldottunk minden problémát... eljuthatunk a rácsokkal védett főellenségekhez. Ezeknek mindegyike sajátos technikával akar majd eltenni minket láb alól. Ráadásul nem csak a technikájuk sajátos, hanem a gyengéjük is. Legtöbbször ugyanis az alapfegyverünk nem sokat használ, ha párbajra kerül sor. Nagy általánosságban arról van szó, hogy ha valamelyiket legyőzzük, akkor megkapjuk a fegyverét is, amit aztán a Start lenyomásával aktiválhatunk. Minden egyes így szerzett eszköz halálos ellensége valamelyik szintvégi robotnak. Tehát a feladat adott. Végig kell járni a pályákat, el kell pusztítani azt a főellenséget, amelyikre legjobban hat a sima lőfegyver, majd meg kell keresni azt, aki ellen a kapott fegyver leginkább alkalmazható. Nagy vonalakban ennyi. Ez némi taktikát is igényel, plusz mindig ismerni kell a nagyfőnökök mozgáskultúráját is. Már csak azért, mert nem túl jó élmény, ha folyamatosan nekik ugrálunk, vagy ha belemászunk a tűzerejükbe. Ja... és még valami. A megszerzett fegyverek lőszerkészlete igen hamar fogy. Ezért nem érdemes pazarolni őket. Utánpótlást ugyan szintén a pályákon szerezhetünk hozzájuk a sima lényekből kipotyogva, de ezek sem jönnek állandóan, így spórolni is kell (feltöltésnél mindig az adott fegyverre kell váltani, különben hiába volt az egész). A későbbi részeknél van ehhez egy kis segítség, nevezetesen az, hogy lesznek tartályaink is, amikben azután tárolhatunk életerőt, vagy lőszert... amikor pedig ezekből fogytán vagyunk, akkor csak igénybe kell venni ezeknek a tartalmát, hogy újult erővel vethessük bele magunkat a küzdelembe.





JOBB, MINT AZ EMULÁCIÓ?

Hát lényegében ennyi lenne a program ismertetése. Már a játékmenet szempontjából. Most akkor jöjjön a könyörtelen kritika is. Manapság, az emulátorok világában elég veszélyes próbálkozás kiadni egy ilyen korongot. Hiszen, aki nagyon akart játszani ezekkel a klasszikusokkal, az már rég beszerzett a gépére (PC, PS2, X) valami programot, meg a szükséges romokat. Nem hinném, hogy nagy akadálya lenne a NES, SNES cuccok előkerítésének. Ráadásul a mai lemezek kapacitását figyelembe véve nyugodtan felkerülhetett volna az X sorozat is, ami legalább olyan sikeres, mint a hagyományos részek. És nem hiszem, hogy ez csak nekem jutott eszembe. Jelenlegi állapotában szerintem nem foglal az egész többet úgy 800 megánál. Szóval lett volna hely, még akkor is, ha kicsit tévedek.

Na de lépjünk tovább ezen az öregasszonyos siránkozáson. A grafika ugye maradt a régi, ami nem is probléma. Egyedüli változtatás, hogy az életerőnknél most már esztétikusabb valamivel a kijelző. Talán a hang is fel lett javítva kicsit, legalábbis nekem úgy tűnt, de ez nem biztos. Értékelni nem is nagyon lehet ezt, hiszen nem a mai korban született. Ami viszont jó: mentés, extrák, külcsín. Bármelyik főellenséget legyűrjük, a gép automatán ment. Nincsenek hülye kódok, egyebek... minden memorizálva vagyon. Minden töltés közben van valami jópofa kép, valamint a megnyitható extrák is tartalmaznak a rajongók számára nagyszerű adalékokat a sorozathoz. Külcsín alatt pedig azt értem, ahogy az egészet megalkották... szobákba be, régi időket felelevenítő zenék... stb.

Magánemberként és Megaman fanatikusként nagyon tudok örülni ennek a lemeznek. De bevallom férfiasan, a korongnak csak és kizárólag lelki társaim örülhetnek majd úgy, mint én. Nekünk megérne akár 10 pontot és az árát is (budget természetesen). A legtöbb mai fiatal azonban nem biztos, hogy tud vele mit kezdeni. A már emlegetett X sorozattal rájuk is jobban lehetett volna hatni. Már csak a jó kis anime filmek, mangák miatt is. Kár, hogy nem kerültek fel. Így most marad ez is egy szűk rétegnek, ahogy sok más termék is (Metal Slug, 2D bunyók, elvont zsenialitások). De nekik legalább kötelező.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Aki sorban végigviszi ezeket a Megaman részeket, különös tekintettel az első négy epizódra, az szerintem át fogja értékelni magában a „nehéz játék" fogalmát. Baromi sok minden van a lemezen, ha valaha szeretted a kis kék hőst, már csak a nosztalgia miatt is érdemes megvenni ezt a gyűjteményt.

MEGAMAN ANNIVERSARY COLLECTION

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (185KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egy letűnt kor felbecsülhetetlen értékű emléke
× ami sajnos kevés embernek szól... több játék felfért volna rá

8 pont



NEM PLATFORM, DE AZÉRT MÉG JÓ

Megaman így vagy úgy, de folyamatosan küzd a 3D-ben és az új generációs gépeken való fennmaradásért. Nem telik el úgy egy év, hogy két-három program ne jelenjen meg a kultikusnak mondható figura főszereplésével. Ez egy dicséretes dolog. Igen, az… hiszen rengeteg oldschool hősünk eltűnt már a süllyesztőben, vagy tért vissza úgy, hogy abban nem volt semmi köszönet. A kék páncélba bújtatott vadász, aki megrendíthetetlen akarattal harcol az emberiség oldalán, pár éve bátortalan, ámde jól megondolt lépéseket tesz a megfiatalodás irányába. Először csak a szerepjáték ihlette kalandok jelentek meg a térbeli szabadság világában, majd a platformváltozat is. Mint nagy Megaman rajongó, nem tudom azt mondani, hogy ennek feltétlenül örülök, hiszen a régi 2D-s lövöldözős/harcolós platformereknél szebbet nem nagyon láttam még (azok a gyönyörűen megrajzolt karakterek és hátterek…), de tény az is, hogy ha nem haladnának a korral a Capcom emberei, akkor hamar bezárhatnák a boltot. Szóval elnézem ezt a változási műveletet, valamint még jó arcot is vágok hozzá, amíg igényes marad a sorozat, valamint megjelennek olyan gyűjtemények is, mint a túloldalon tesztelt kollekció. Ám térjünk most át a cikk tárgyát képző játékra is, ami kedvenc hősünk szerepjáték jellegű világába helyez minket.

X, ZERO KONTRA EPSILON

A teljesen felesleges és unalmas kezdőfilmecske után a főmenübe kerülünk, ahonnan jóformán nincs is más lehetőségünk, mint az, hogy meginduljunk az új játék irányába. Innentől Megaman szerepébe kerülünk, aki Zero és Shadow társaságában csatározik éppen Epsilon nevű ellenségükkel. Illetve nem csak ellene, mivel Shadow az árulók nem túl közkedvelt kliséjét veszi magára. Zero a mélybe zuhan, majd rövidesen hősünk is menekülésre kényszerül. Hamarosan egy „Új remény” nevű helyen találjuk magunkat. Erőnk visszatért, a háború rossz szokása szerint zajlik a jó és a rossz oldal között… nincs is más dolgunk, minthogy beszálljunk mi is. Megkezdődnek tehát a kalandok. Folyosókon rohangálunk, megküzdünk a hirtelen ránk támadó teremtményekkel és visszük előre a sztorit. Alapállapotban csak szimplán sétálhatunk (használhatjuk a jól ismert gyorsítót is) a jobb alsó sarokban látható térképjelezte helyszíneken. Ajtókon be, majd nyomás tovább… Közben nagy kristályokat is találunk, amik ilyen-olyan színben pompáznak. Ezeket szétütve (gyorsítással) használati tárgyakat kapunk. Időről időre mentőhelyekhez is juthatunk, ezeknél értelemszerűen a jelenlegi állapotunkat és helyünket menthetjük a memóriakártyára (később akár teleportálhatunk is velük). Ha utunk során emberekkel akadunk össze, vagy gépeket vehetünk igénybe, csak meg kell nyomni az akciógombot… előbbi esetében társalgás lesz az eredmény, míg utóbbinál valamit beindítunk, vagy megnyitunk. A második pályától kereskedőkkel is találkozunk, náluk természetesen vásárolhatunk, vagy eladhatunk bizonyos tárgyakat. A küzdelem úgy zajlik, ahogy általában a hasonszőrű programoknál. Egy csata képernyőre kerülünk a láthatatlanul támadó ellenfelekkel együtt (innentől már őket is fellelhetjük a képernyőn). Van két alfegyverünk, valamint egy fő. Előhozhatunk speciális támadást is, de a Háromszög lenyomása utáni menüben akár át is alakulhatunk egy speciális változattá is… ilyenkor több az életerőnk, de erősebbek a csapásaink is. Ha vannak partnereink, akkor felváltva küzdhetünk a körökre osztott csatában… illetve lesz egy kegyelemdöfésünk is a későbbiekben, ami akkor válik választhatóvá, mikor egy ellenfél energiája a minimálisra csökken. Ilyenkor minden csapattag kiveszi a részét egy mindent pusztító végső sebzésben. A már említett menüben gyógyíthatunk, vagy védekezhetünk is. A játék alatt egyébként cserélgethetjük fegyvereinket, tárgyainkat… akár a csapattagok között is. A megnyert harcok után fejlődünk (a tapasztalati pontok következtében), ami mindig életerő növekedéssel is jár, de a támadásunk is egyre durvább lesz.









EGYSZERŰ RPG, MEGAMAN FÍLING

Mint az már kiderülhetett a leírtakból, a játék egy teljesen hagyományos RPG alapokon fekvő Megaman rész. Utántöltők, a helyszínekhez kapcsolódó speciális főellenségek, a megszokott szereplők. Olyan, mintha mondjuk valamelyik újabb X epizódot tettük volna szerepjáték köntösbe. Számomra öröm, hogy még a legismertebb szereplők is jelen vannak… sok ellenfélre ráismerhetünk a 2D-s kalandokból. Nem egy rossz darab… de csak akkor, ha a leírtak alapján ismerkedünk vele. Egyébként műfajában egy középszerű darab. A játékideje kábé tizenöt óra, ami ugye nem egy nagy cucc például az FF alkotások szavatossága mellett. De azért ne is ahhoz hasonlítsuk, hiszen a címből is sejthető, hogy nem egy kategória a kettő. Igazából nekem még tetszett is a stuff… legalábbis úgy, hogy azért sejtettem, mire számíthatok. A grafika jó, de nem kiemelkedő. A terepek egész szépen ki lettek dolgozva, csak kevés bennük az élet, ráadásul ismétlődnek is. A karakterek szépek (cell shaded munka), ámbár kezét-lábát venném annak, aki a főhőst készítette el (nekem nem tetszett, na…). Játszhatóság terén már vannak bibik. Az egyik a mesterséges intelligencia, amit a harcok alatt tapasztalhatunk. Amelyik ellenfél gyógyítani tud, az mindenféle következetesség nélkül használja képességét. Hiába sebzem meg párszor, ő a teljesen fitt társát gyógyítja… ha meg őt nem sebzem, hanem a társát, akkor a saját (100 százalékos) életerejét próbálja feljebb nyomni. Elég vicces. Szintén gáz a helyszínek kialakítása. Az ajtók teljesen egyformák legtöbbször és a térkép sem mindig áll a helyzet magaslatán. Mikor kitesznek egy átjárón túlra, nagy az esélye annak, hogy a nagy sietség közben oda sétálsz vissza, ahonnan jöttél. Utálom az ilyesmit. Az meg csak hab a tortán, hogy az ellenfelek néha már támadással fogadnak, de volt olyan is, hogy a lövéseimet (három fajta van) két körben is kikerülte a célzott alany. Apró dolgok ezek, de roppant bosszantóak tudnak lenni, mint ahogy az is, mikor egy folyosón haladva két gyorsítás után ismét megtámadnak minket. A szavatosság nem egy nagy szám (ahogy már említettem), de a zenék/hangok sem a legjobbak. Árkádos prüntyögés, meg hasonlók. A hangulat azonban így is jó. Az elején még bizalmatlanul próbálgattam a programot, ám két-három óra után egészen belejöttem. Utána kezdtem élvezni a kalandokat. Összeszedtem két társat (Spider, Massimo), velük meg már kezdett izgalmassá válni a küzdelem a jól kidolgozott társas harc következtében. Szóval lényegében nem egy rossz darab ez az RPG jellegű Megaman rész. Ha elfogadjuk, hogy nem olyan szinteken mozog, mint a komolyabb művek, akkor ezt is nagyon lehet élvezni. Azoknak meg különösen nagy élményeket nyújthat, akik rajongói a főszereplőnek (nekik plusz egy pont a végeredményhez). Középárban megszerezve ajánlható darab.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Hát nem is tudom, talán nagyobb Megaman rajongónak kéne lennem ahhoz, hogy át tudjam élni egy ilyen szerepjátékosított mászkálós anyag szépségeit. Úgy érzem, nemsokára kapunk Megaman FPS-t is… Tényleg, hanyadik MM game ez? Az ezredik…? :)

MEGAMAN X: COMMAND MISSION

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: GC

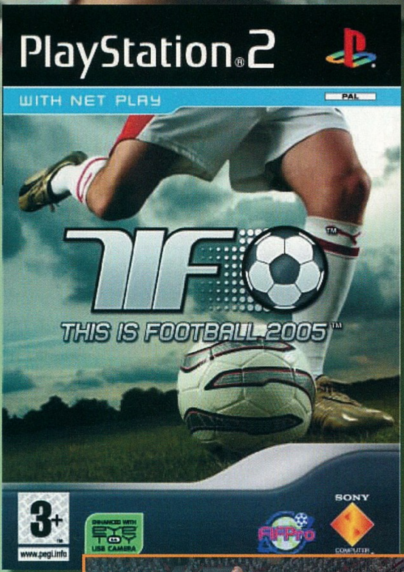
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos, dpl II, gba link
memóriakártya 8mb (100KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jól kidolgozott társas harc/hangulat… megaman rpg
× egyszerű és rövid a komolyabb konkurensekhez képest

6.5 pont

VAN BENNE VALAMI...



A TIF sorozat már egy igen patinás múltra visszatekintő szériának számít, hiszen még valamikor 1999-ben indult hódító útjára még a szürke egyes PS gépen. Azt is illik tudni róla, hogy saját belső fejlesztés, amivel egyfajta konkurenciát szeretet volna teremteni a Sony a Konami ISS-ének és az EA Sports-os FIFA-nak. Annak ellenére, hogy a szép kort megélő széria igen nagy rajongótáborral büszkélkedhet, nekem valahogy mindig kimaradt az életemből a TIF, vagy ha épp véletlenül a kezembe is akadt, és bepattintottam a gépbe, rejtélyes oknál fogva egy meccsnél tovább sosem húzta. Miután a múlt havi számban leteszteltem a FIFA-t, az e haviban pedig a Pro Evo 4-et, érdeklődve szemléltem a Sony által küldött tesztverziót, és kíváncsian vártam, vajon az elmúlt néhány évben sikerült-e ledolgozni a nagy riválisokkal szemben a hátrányát, vagy megragad idén is a középmezőnyben. Ezek után jöhet a teszt, és néhány gondolat a játékkal kapcsolatban, egyfajta mi a rossz, és mi a jó benne felsorolás.

Mivel a játék FIFPro licencelt cucc, így aztán iszonyatosan nagy mennyiségű csapat és játékos található a programban. Szinte az összes válogatott, és nevesebb országok bajnokságának klubcsapatai megtalálhatóak, belekerültek a játékba. Egyes bajnokságokban a mennyiséget nézve talán még a másod- és harmadosztályú csapatok is szerepeltetve vannak. Sajnos magyar bajnokság nincs benne, de azért a válogatottunk ott díszeleg a National menüpont alatt, illetve, ahol egy csokorba vannak a gyűjtve a futballhatalomnak nem igazán számító országok néhány csapata, ott kullog a sor végén a csapatunk is, aminek a neve: *Budapest*. Végignézve az összeállítását és az edző nevét, megállapíthatjuk, hogy a név és a piros-zöld mez (!!) a néhány évvel ezelőtti MTK-t takarhatja (leginkább). Nagy dolog és egyedi, hogy nem csak az aktuális csapatok közül válogathatunk, hanem egy csomó együttes régebbi '70-'80-'90-es évekbeli csapata is benne van a játékban, eredeti felállással!

Ahhoz képest, hogy a játék egy teljesen eltérő (mitől eltérő, hát a konkurens játékokétól) grafikai motort és rutinokat használ, azt kell, hogy mondjam, a grafikája kellemes. Szép nagyok a stadionok, és igen részletesen ki vannak dolgozva a játékosok is, néhányuk arcvonását (pl.: Kahn) sikerült még jobban eltalálni, mint a rivális játékokban. Sajnos azonban a kisebb csapatoknál mindenki „egyen" arcberendezést kapott. A stadionokra visszatérve, nagyon korrekt nézőtér lett elkészítve, ahol jól kivehetően elkülönülnek egymástól a nézők – talán ez az egyik legszebb lelátó, amit konzolon láthatunk, még akkor is, ha egyen nézők vannak, azaz néhány karakter ismétlődik véletlenszerűen. Tetszettek viszont a füstbombák, vagy a kapuk mögött térdeplő fotósok, akiknek még a bázikus nagy teleobjektíveik is külön le lettek modellezve. Ez nem is rossz!

Nem így a körítés, ami igencsak puritán, néhány másodperces összevágott jelenet, és már kezdődik is a meccs, sehol egy bevonulás, vagy a himnuszok. A játékosok korrekten mozognak, bár a sebességből és néhány irányításbeli dolog engem leginkább a régi játéktermi stílusú PS1-es focikra emlékeztet, mint anno voltak az Adidas Power Soccer és társai. Gondolok itt a hirtelen sebességváltozásra, amikor egyszer csak irreálisan meglódulnak a játékosok, majd visszalassulnak, vagy hogy sokkal kevesebb becsúszásnál van falt, mint a rivális játékokban. Kevesebb a visszajátszás is, ami nagy pozitívum, mert a FIFA-ban szinte minden bedobás előtt visszalassítanak mindent, amivel ugyan TV-s hatást érnek el, de olyan szinten széttördelik a játékot, hogy az ember haja kihullik. Itt ez nincs jelen, a játék folyamatos.





A pályáról csak két gondolat. Mivel Sony-s a cucc, a reklámtáblákon mindenhol a hamarosan megjelenő, vagy már megjelent játékaikat láthatjuk, ezt nem teszik, mint ahogy maga a pálya sem, ami egyfajta domború hatást kelt, és mintha túl széles lenne, ez utóbbi igaz a kapukra is. Most viszont jöjjön néhány pozitív dolog. Tetszett, hogy külön gomb van önmagunk feldobására (azaz produkálhatunk úgynevezett műesést, ami manapság nagyon divatos), amit a bírók 50% százalékban meg is esznek (akárcsak az életben), így tehát érdemes megpróbálni, hiszen a tizenhatoson belül ennek tudjuk mi a végeredménye: sárga lap, vagy büntető. Ilyet eddig csak ebben a játékban láttam, mint ahogy azt is, hogy el lehet vinni a labdát a kapus mellet, aki aztán elhúzza a lábunkat, ami szintén büntetőt ér. Más játékokban a kapusok mindig leszedik a labdát a csatár lábáról. Nagyon jó! Ilyen sincs egyelőre a konkurenciánál. De a blokkokkal egyéb látványos mozdulatokat is elérhetünk: ez lehet csel, vagy egy brutális bevetődő becsúszás is, ami általában rögtön piros laphoz vezet. Néhány közjáték is igen látványosra sikerült: a cigánykerekes vagy a csendre intős gólöröm, példának okáért. De az is nagyon zsír – és ez sincs más játékban –, hogy az éles helyzeteknél, vagy a kiállításnál, esetleg gólnál, illetve a meccs végénél megmutatják az edzők reakciót is. Szájfer. Érdemes ezt kipróbálni a Team Budapestnél, és végignézni, ahogy gól után szerencsétlen Egervári Sándor összeölelkezik a *afro-amerikai* segítőjével. Aztán ott vannak a játékvezetők, akik akárcsak az életben, felmutatják a cserét jelző táblát. Ja, és a TIF-ben a partbírók is ott rohangálnak az oldalvonalnál. Az is jópofa, ahogy a kapus széttárja a kezét, ha már tudja, hogy a lövés mellémegy, így megnyugtatva a társakat. Még egy dolog: ráadás, azaz a hosszabbítás előtt végignézhetjük, ahogy a gyúrók és a csapatársak egymás izmait lazítják, nyújtják.

A kommentárról még nem esett szó (a hangok egyébként korrektek), úgyhogy most essék. Nekem bejött: egy öreg fószer közvetít (aki biztos tök híres, csak én nem ismerem fel), akinek szerintem már leáldozóban a csillaga, és itt szeretne bizonyítani, úgyhogy mindent beleadott. Nem elég, hogy ismeri a játékosok neveit, de nagy helyzetnél, gólnál képes még bele is üvölteni, visítani az éterbe – nem mondom hangulatos, még akkor is, ha néha késik. (Már a visszajátszást nézem a kiállításról, amikor bekiabálja: „Nézzük, milyen lapot húz elő a játékvezető – PIROS!" – közben az emberem meg már rég lement a pályáról...)



ÁJJ! TOJJ!

Új lehetőség a TIF 2005-ben, hogy lekezeli a Sony EyeToy kamerát is. Szerencsére rendelkezem egy ilyennel otthon, úgyhogy gyorsan ki is próbáltam. Mini-játékok helyett azonban egy arcszerkesztő programot találtam, ami abból állt, hogy miután felvettük a fejszerkezetünket elölről és oldalról, és megadtuk a különféle találkozási- és él-pontjainkat, a gép elkészíti a virtuális fejmásunkat (némi korrekcióval ugyan), majd fel is textúrázza a kamera által rögzített séma felszín alapján. Ha elmentettük már nincs is más dolgunk, csak lecserélni valakinek a fejét a sajátunkra, és már indulhat is a mérkőzés, aminek így már szerves tagjai vagyunk. A program egyébként külön leírja, hogy mit kell tennünk, hogy a fejünk jól sikerüljön (ne viseljünk szemüveget, ne mosolyogjunk, fésüljük el a fülünktől a hajunkat stb.). :)



ÖSZEGZÉS

A felsorolt pozitívumok ellenére a TIF 2005 idén is le fog maradni a dobogóról, mert véleményem szerint rengeteg téren kell még fejlődést felmutatnia, ugyanakkor a játékkal eltöltött idő alatt valamelyest én is megtapasztaltam azokat a pozitívumokat, amiért a rajongótábor valószínűleg ezt a sorozatot választotta az elmúlt években. Ha szeretted eddig a TIF-eket, ezt is nyugodtan beszerezheted.

Csipi M lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ez az EyeToy-os fejbevitel marha nagy ötlet, nem is értem, hogy egy verekedős vagy mászkálós játéknál miért nem tudják ezt megcsinálni??

THIS IS FOOTBALL 2005

SONY

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-8 Játékos, eyetoy, multi tap
memóriakártya 8mb (1075KB), online
analóg irányító (dual shock)

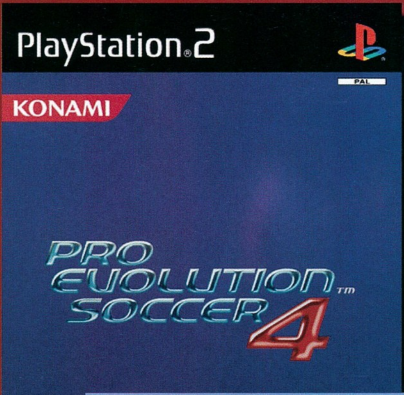
✔ sok jó ötlet, ami nincs a konkurenciánál
✕ inkább árkád jellegű

7 pont

FOLYAMATOS EVOLÚCIÓ

Nem tagadom, idén már sokkal jobban vártam a **Pro Evo 4**-et, mint a FIFA 2005-öt, hiszen míg az előbbi évről-évre folyamatos fejlődésen esett át, az utóbbi színvonala (és ezzel a véleménnyel nem vagyok egyedül) minden évben esett valamelyest. Hirtelen nem is tudom, melyik FIFA volt az, amivel utoljára jól szórakoztam, talán a 2002-es, vagy a 2003-as? A kérdés költői marad; egyfelől, mert már én sem vagyok biztos a válaszban, másfelől pedig azért, mert most nem a FIFA-ról, sokkal inkábba Pro Evolution Soccer 4-ről kell, hogy beszéljek nektek.

A menü dizájnja jócskán megváltozott az elmúlt egy évben, ám csak kinézetében, tartalmilag szinte pontról-pontra ugyanazokat az opciókat találjuk a negyedik részben is, mint egy évvel ezelőtt. Van tehát liga, kupa, mesterliga, gyakorlás, beállítások, gyors egyszeri meccs... Csapatokból szintén nagyjából ugyanannyit találunk, mint előzőleg, és sajnos a licencek terén még mindig elég csehül állunk: bár a válogatottak nagy részében most már a saját nevükön szerepelnek a játékosok, de klubcsapatot, és azon belül játékosokat szinte nem is találni okés névvel. Pedig van itt mindenféle náció, angol, spanyol, német, holland, francia bajnokság, és csapatok, de jogi viták, és egy jó nagy maroknyi lovetta kifizetésének elkerülése végett szinte senki sem játszik az eredeti nevén. Azért csak majdnem, mert valami rejtélyes oknál fogva az olasz bajnokság, azaz a Seria A, és azon belül a klubcsapatok és a játékosok is mind-mind eredeti nevükkel emelik a program fényét. Na persze a nevek elváltoztatásának ellenére is egy éles szemű futballkedvelő emberke azonnal ráismerhet a kedvenceire, hiszen a Pro Evo 4-ben még szebb, még kidolgozottabb sportolókat kapunk, mint korábban: a játékosok virtuális megfelelői szinte a legkisebb részletig hasonlítanak valódi önmagukra. Mondok egy példát: akik jártasak futballberkekben, azok tudják, látták, ismerik már Cassano híresen kráterezett arcbőrét. Nos, a játékban jól megfigyelhetőek ugyanezek a barázdák a figura arcán! De nem csak a játékosok kinézete hajaz kísértetiesen a valódi futballistákra, de még a mozgásukat is sikerült teljesen egyedire elkészíteni. Ismét csak két példával élnék: egyazon szabadrúgás, két sztár: míg Roberto Carlos-nak a tőle megszokott tipegve nekifutás után sül el a lába, addig ugyanezt Beckham a maga komótos angol kimértségével teszi. Úgy látszik, a készítők néhány dolgot ellestek időközben az EB-ről is. Rui Costa-val például bődületesen megcsavart bombagólokat lőhetünk, míg Ronaldinho minden helyzetben feltalálja magát (jó, ez nem EB). A játékosok mozgásrepertoárja is igen csak kibővült, most már a sima becsúszáson kívül rángathatjuk is az ellenfelünket, de akár fel is tarthatjuk és vállal is lökhetjük őket. Új cseleket is bevethetünk a védelem átjátszására, ilyen például a megkerülős (nagy királyság), vagy az esernyő, és a labda átlépés, amik még nagyon látványosak is. De van újfajta emelés, és kapus melletti labdaelhúzás is. Egy szöglet az fél gól, tartja a mondás, és erre Konaminál is felfigyelhettek, hiszen a szögletek minden eddiginél veszélyesebbek a játékban! Egy-egy jó helyezkedéssel bizony könnyen fejelhetünk, és kaphatunk is gólt a sarokrúgásokból. Nagyon zsír kis újítás, hogy egy-egy szabadrúgás elvégzésére többféle variációt is igénybe vehetünk, (ezek közül a SELECT-tel tudunk választani: lepöcizni, átlépni és rárúgni, bepasszolni, rácsavarni). Ez főleg azért fontos, mert a bíró külön jelzi nekünk, hogy a szabadrúgás az közvetett avagy nem. A bal felső sarokban egyébként további hasznos információk is fel szoktak tűnni, mint például a hosszabbítás, vagy a már jól megszokott előnyszabály.







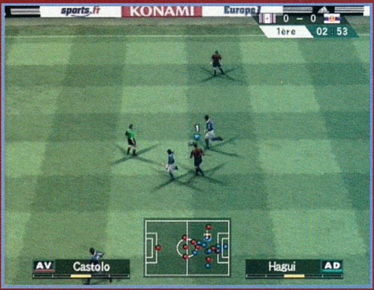
Szabálytalanságoknál most talán nem annyira szigorúak a bírok, bár ha a helyzet úgy hozza, rögtön előkapják a piros lapot. Nagyon érdekes volt látni, hogy a PES4-ben egy-egy látványos szabálytalanság után (és ilyenben nincs hiány, hiszen az ütközések utáni eséseket szerintem újramodellezték, mert ilyen brutális belépőkkel, és az utánuk való eséssekkel még nem találkoztam a játékban) a játékosaink le is sérülhetnek. Ha pedig komoly a dolog, szerencsétlent hordágyon ki is viszik. Ott aztán rögtön megkezdik az ápolást, ha azonban ez nem jár sikerrel, a játékost egyből mentőautó viszi a legközelebbi sportkórházba. A fejleményeket szintén a bal felső sarokban követhetjük nyomon (különféle kis ikonok formájában), illetve a kommentátorok is megemlékeznek az eseményekről, főleg ha visszatérhetett a sportoló a pályára. Figyelem, ha csóri nem tudja folytatni a játékot, ne felejtsünk el beállítani valakit a helyére, mert automatikusan ezt nem teszi meg helyettünk a gép!

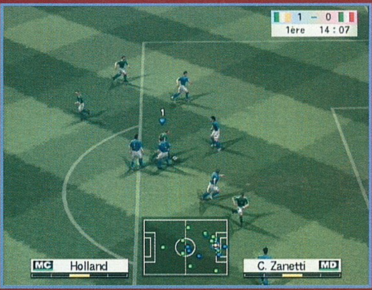
A játék (legalábbis szerintem) minden tekintetben megveri a FIFA-t, egy-két apróságot kivéve. Az egyik ilyen ugye a hivatalos és valódi nevek, a másik pedig, hogy a partbírók nincsenek jelen testi valójukban az oldalvonal mellett. Apropó partjelzők! Volt olyan helyzet, hogy a mérkőzésvezetőt az egyik partjelző bírálta felül, pedig a játékosaim már rohantak a szögletzászlóhoz ünnepelni a bíró által megadott gólt. Hát ilyet sem láttam még a FIFA-ban!

A Pro Evo 4-bn egyébként még inkább kibővült a játék taktikai része, és rengeteg különböző felállást, stratégiát állíthatunk be, akár külön játékosokra, akár külön a támadásra (kontra, szélek, előreívelés stb.), és védekezésre (lestaktika, két liberó, letámadás) is lebontva. A stadionok sokkal szebbek, mint a FIFA-ban (akárcsak a játékosok), a nézőtér pedig bár csak pixeles 2D-s sprite-ok, jobban kidolgozottak: látni a narancssárga ruhás biztonságiakat, akik az egész meccs ideje alatt háttal vannak a pályának, vagy a szakadó esőben esőkabátot viselő kameramanokat. Ha pedig foghíjas a lelátó, jól megfigyelhetjük, hogy egyes nézők ülnek, és csak a nagyobb helyzeteknél, gólnál pattannak fel, míg a hevesebb vérmérsékletűek az egész meccset végigdarálják.

Szerettem volna még rengeteg apró dolgot bemutatni nektek, a különféle kupák és bajnokságok lezajlását, a beállítási lehetőségeket, a különféle szituációk megoldását, a WEFA-t (nem összetéveszteni az UEFA-val), vagy a PES-t (lehet ugyanis újra gyűjtögetni, és vásárolni érte). Ám Martintól idén csak egy oldalt kapott a Pro Evolution Soccer 4, így aztán lassan be kell fejeznem a cikket. Zárszóként csak annyit mondanék, hogy a PES sorozat már nem csak egy fél fejjel húzott el a FIFA-tól, hanem vagy két testhosszal vezet. Jelen pillanatban nem találnunk jobbat, nincs a konzol piacon (és a PC-sen sem) ennél jobb, tartalmasabb futball program. Aki a focit szereti (az rossz ember nem lehet) mindenképp be kell, hogy szerezze, ez különösen igaz még az elvakult FIFA rajongókra is. Ámen.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Tökre szeretem olvasni az olyan cikkeket, amikor full profin ismeri a tesztelő a játék előző részeit is, és nem azt írja le, hogy szép a grafika, jó az irányítás, és apróbb hibák azért vannak, hanem kajak vágja, hogy mik az új cselek, milyen új helyzetekbe keveredhetünk, meg hasonlók...

PRO EVOLUTION SOCCER 4

KONAMI

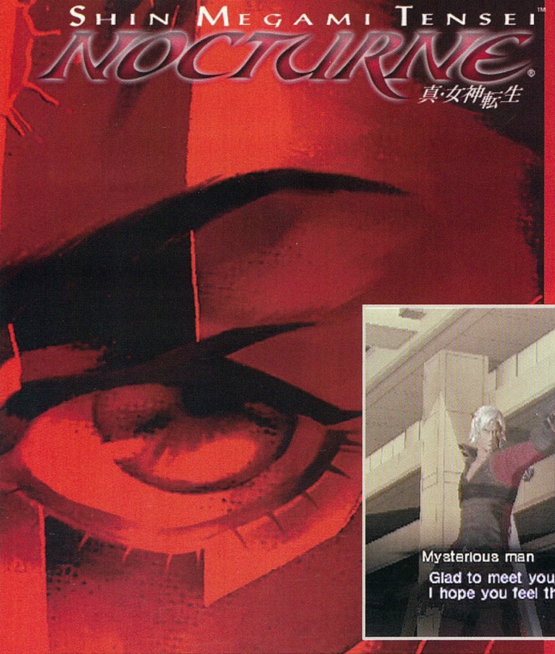
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos
memóriakártya 8mb (2100KB), multi tap
analóg irányító (dual shock)

✔ évről évre profibb
✕ nem licencelt játék

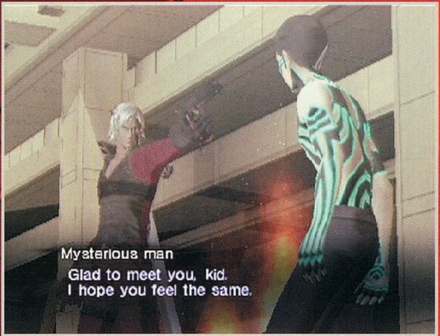
9.5 pont



Shin Megami Tensei**, mond valamit nektek a név? Bizonyára csak keveseknek dereng, miről van szó. Viszont ha azt mondom, hogy *Persona*, páran biztos felkapják a fejüket. A Japánban futó RPG sorozatok közül a Shin Megami Tensei talán az egyik legkülönösebb. Ennek a sorozatnak a része, a még PS1-re megjelent Persona, melynek második epizódjával mi is foglalkoztunk a Konzolban (2001 február, 36-os szám). Még mindig beleborzongok, ha eszembe jut a program, hisz azóta sem találkoztam RPG-vel, mely ennyire elvont és bizarr lett volna. A Persona 2 képi világa, története és zenéi olyan semmihez sem fogható hangulatot eredményeztek, melyek leginkább a David Lynch filmekre jellemzőek. Szürrealista hatások, okkultizmus, horrorisztikus jelenetek, ezek a jellemzők mind-mind eszembe villannak, ha meghallom a Persona nevet.

A játék tehát kitörölhetetlen nyomokat hagyott bennem, ám azt nem gondoltam volna, hogy valaha találkozom a folytatással. Ugyanis mint említettem, a Shin Megami Tensei egy hosszú sorozat, melynek számtalan része jelent eddig meg, de csak a szigetországban. Angol nyelvterületen eddig csupán néhány epizódja jelent meg a szériának (pld. a Persona 1-2).

Kezdetben, mikor hazavittem a **Nocturne**-t, még nem sejtettem semmit, azaz fogalmam nem volt, hogy miféle játék ez, mire számítsak. Először az intro után fogtam gyanút. Aztán a címképernyőn, a Nocturne felirat felett megláttam a már-már misztikus feliratot: Shin Megami Tensei. Egyszerre vegyes érzések törtek rám. Egyrészt örültem, hogy újabb része jelent meg a sorozatnak angolul. Másrészről viszont nyeltem egy nagyot és kicsit félve nyomtam rá New Game feliratra, készülve a rám váró borzalmakra. Nem tévedtem, ez a játék – elődeihez hasonlóan – most is nagyon felkavaró lett!



ARMAGEDDON

Bár a Shin Megami Tensei egy egységes sorozat, a Nocturne története mégis tejesen önálló. Nem is tudom mennyi köze van a Persona 2-höz, vagy van-e egyáltalán kapcsolat a két sztori között – csak halvány összefüggések lehetnek, de bizonyára vannak.

Mielőtt belevágnék a történet ismertetésébe egy kérdéssel kezdenék. Hogy néz ki egy átlagos RPG játék története és karakterei? Erre szerintem kapásból mindenki tudja a választ. Vannak a nagyon jó fiúk és lányok, akik valami nagyon gonosz ember vagy bármi más ellen küzdenek, kinek a legfőbb célja általában a világ elpusztítása szokott lenni. A jellemábrázolások mint egy romantikus regényben, szinte már szélsőségesen egyszerűek, azaz csak jó és rossz figurákkal találkozunk, a karakterek jelleme manapság nem igazán árnyalt. Talán, mert az RPG-knél is érvényesült az az elv, hogy gyorsan kell őket elkészíteni, így nincs idő a forgatókönyv, ezáltal a történet igazán precíz, hogy úgy mondjam reálisabb kidolgozására. Lényeg a lényeg a Nocturne-nél felejtsétek el a szokásos bevett sémákat, az eddig megszokott kliséket – és most ne csak a történetre gondoljatok! Ez a játék felborítja az eddig megszokott formulákat. Már a kezdet sem a szokványos, de lássuk gyorsan miről is van szó. Kicsit nehéz jól lefesteni a történteket, mert elég összetett a sztori.

Hasonlóan a Personához a játék egy nem mindenapi bevezető szöveggel indít, melyben biztosítanak minket arról, hogy a történet és a valóság esetleges azonossága a véletlen műve. Ez azért megadja az alaphangulatot... A történet főhőse egy fiatal fiú, akit te nevezel el – itt most az egyszerűség kedvéért hívjuk Jinnek. Jin Tokióban éli egyszerű diákéletét, amikor az egyik osztálytársa, egy Chiaki nevű lány egy parkba invitálja. A úton Jinnek különös álma van: egy titokzatos nő, Takao épp nagyon furcsa dolgokat mond hősünknek. Jin megérkezik a parkhoz közeli állomásra, ahol megtudja, hogy nemrég a környéken egy „kisebb tömeggyilkosság" történt. Ennek ellenére meglátogatja a helyet, ahol egy ismeretlen férfit talál. A különös kinézetű egyén (bölcsész stílusú táska és ruha, kicsit vámpírra emlékeztető fej), mond pár érdekes dolgot a parkban történtekről, majd egy okkultista újságot (Ayakashi) adományoz Jinnek. Főhősünket időközben felhívja Chikai is aki közli vele, hogy a közeli kórházban várja.





A kórházban aztán beindulnak az események.

Először is megtaláljuk második barátunkat, Isamut, aki felhívja a figyelmünket arra, a nem elhanyagolható tényre, hogy egy kórházban vagyunk és egy árva lélek sincs rajtunk kívül! Vajon hová tűnt mindenki? Jin hamarosan az alagsorba is lejut. Véresre mázolt padló, pentagrammal díszített szobák, vörös árnyalatú helységek fogadják, ez már sejteti, hogy itt valami nagyon nincs rendben. Az egyik szobában egy rémisztő alakkal – a neve Hikawa – találkozunk, aki egy hatalmas démont akar a nyakunkra küldeni. Szerencsére az álomból megismert Takao időben érkezik, leállítja Hikawát, majd jelzi, hogy találkozzunk vele a tetőn. Kifelé menet nem állnak le a furcsaságok, megjelenik egy öltönyös, apró termetű lány, meg egy öregasszony, mind ketten feketében – elég rémisztőek, szólnak pár szót és eltűnnek. A tetőn aztán Takao mesél valamit a közeli végről és arról, hogy hamarosan a kórházon kívül minden elpusztul! Ám van remény a világ újjászületésére, ám ez innentől fogva Jinnen múlik. Ahogy a monológjának a végére ér, megnyílnak az ég csatornái, és valami elképesztő zenei aláfestés kíséretében Tokió és az egész világ elpusztul. **(A japánok miért imádják elpusztítani Tokiót? Martin)** Jin azonban visszatérhet a halálból, sőt természetfeletti erőre tesz szert. Az előbb említett kislány és az öregasszony – Csillagkapus







szóhasználattal élve – egy goaud-szerű lényt bocsátanak Jin testébe, aki ezáltal teljesen megváltozik, démoni külsőre és erőre tesz szert. A feladatunk pedig az lesz, hogy ezt a darabokra szakadt és a sötétség által elnyelt, ezáltal egy másik dimenzióba átkerült világot újra összeszedjük, felszabadítsuk, hogy végül újjászülessen az egész.

Nem mondom, nem rossz nyitány, hisz általában a világvégét kell az RPG-kben megakadályozni, itt meg azzal indul minden. A későbbiekben hatalmas fordulatokra és ugyanilyen mennyiségű filozófiai mondanivalóra számítsunk!

A történettel kapcsolatos érdekességként jegyezném meg – spoiler veszély! –, hogy a játékban feltűnik a Devil May Cry-ból ismert Dante is, méghozzá veszedelmes ellenfélként! Hogy hogyan kerül a történetbe, azt inkább nem lövöm le; lényeg hogy szerencsére beleillik a játék világába – mikor először hallottam féltem, hogy anakronisztikus lesz a jelenléte, de nem. Sokkal izgalmasabb kérdés, hogy vajon a Nocturne-t kiadó Atlus-nak hogyan sikerült rávennie a Capcomot, hogy a manapság legsikeresebb hősét „kölcsönadja" egy másik játékba?

LÁTVÁNY

Ami engem lenyűgözött a Nocturne-ben, az a hihetetlen képi világ volt. Nem a grafika, mert annál láttam már szebbet is – egyébként a játék cel-shaded módszerrel készült, így a szereplők rendkívül rajzfilmes hatásúak –, hanem a színek kombinációjának hatása volt egyszerűen fantasztikus. A vörös és a fekete gyakori, méghozzá profi módon keverve. A helyszínek ezáltal többször igencsak szürrealista, olykor túlvilági, pokoli hatást keltenek, a program látványvilága meglehetősen okkultista beütésű. Mindehhez valami hihetetlen karakterek társulnak – aki ismerte a Persona 2-őt annak ez nem okozhat nagy meglepetést, bár most még elvontabb szereplőkre készüljetek! Olyan fizimiskákkal futottam össze kalandjaim során akiket meglátván többektől a frász jött rám. **(A szokásos papírzacskó a fejen? Martin :)** A legtöbb karakterből hűvös elegancia vegyül, valamiféle okkult, túlvilági hatással. Így a legtöbbtől libabőrös lesz az ember, ha meglátja. Nézzétek csak meg a képeket, vagy a két oldalunk illusztrációit, biztos vagyok benne, hogy még így az újságon keresztül is érezni fogjátok, miről beszélek. Mindez kombinálva a történettel valami olyan hatású, melyet talán csak a Silent Hillben láthattunk. És nem csak a látvány, a vágás és az adagolás is tökéletes. Gyakoriak az érthetetlen jelenetek, melyek csak később tisztázódnak, de arra nagyon jók, hogy fokozzák a feszültséget. Az egész játékot leginkább a Davd Lynch-féle Twin Peaks-hez tudnám hasonlítani, a történet elvontsága és látványvilága miatt is.

HANGZÁS

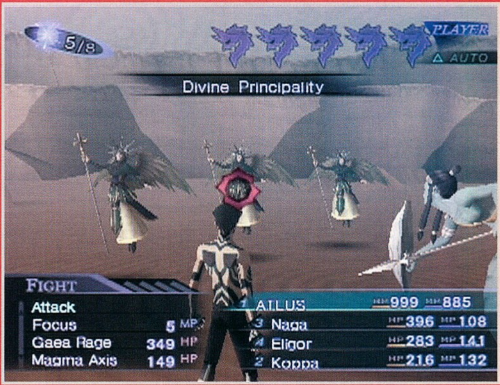
Ha már szó esett a grafikáról meg a látványról, akkor talán a játék hangzásvilágát is elemezgessük egy kicsit, hisz az is hozzájárul a összhatáshoz. Kezdjük a negatívumokkal. A játék szereplői nem beszélnek, holott a Persona 2-ben ha nem is mindig, de dumáltak, és ne feledjük, az PS1-re jelent meg, nem PS2-re, DVD-n. Szóval erre odafigyelhettek volna… Ellenben a zenék nagyon jók lettek. A legtöbb felcsendülő szám rockos beütésű, de hallhatunk szimfonikus dallamokat is, sokszor némi metálos beütéssel. A lényeg, hogy a zenék legtöbbször rendkívül jól hozzájárulnak a hangulat fokozásához és méltó módon emelik azt. A történet elején hallható szám az armageddon alatt fantasztikus!

A Nocturne hangjairól jutott eszembe, hogy a nyelvezetén sokat finomítottak. Ugye a Persona 2-ben gyakoriak voltak a néha nagyon durva káromkodások (az *f*-fel kezdődő és *uck*kal végződő szó igen sokszor elhangzott). A japán verzióról nem tudok, de ha voltak is hasonlók a Nocturne esetében, akkor azokat teljesen kigyomlálták a fordítók vagy a forgatókönyvírók. Így viszont a hangulat vesztett valamit jellegéből…

JÁTÉKMENET

Az eddig leírtak tehát megmutatták, hogy a Nocturne nem egy szokványos játék. De mi helyzet a játékmenettel? Nos, ez az egy elem, ahol a stuff teljesen a klasszikus formákat követi. Hasonlóan a Persona 2-höz, történet-harc-labirintus-harc-történet-labirintus vonalat vezeti tovább az anyag. A sztori nagyobb fordulópontjai előtt gyakran kell hatalmas labirintusokat bejárni – Háromszöggel hozod elő a térképet. Természetesen mászkálás közben gyakorta támadnak meg szörnyek (ha jön a harc, az iránytű elpirosodik), hogy ne unatkozzunk. A harci rendszer végtelenül egyszerű. Körönként mennek az összecsapások, azaz egyszer te, egyszer a gép jön. A sima támadásokon kívül használhatsz varázslatokat, melyek folyamatosan fognak kifejlődni, a szintlépések alkalmával – ráadásul ilyenkor egy pontot adhatunk a különböző tulajdonságoknak, így fejlesztve azokat. A főhősnek, Jinnek démoni alakjában is több féle dolgot fejleszthetünk. Jinnt ugyanis úgynevezett Magatamába lehet tenni. Ezek afféle kasztok, melyekben más-más tulajdonságokkal, erősséggel ruházhatod fel hősöd, így más-más varázslatok is fognak neki kifejlődni – ezt a menüben a Magamata résznél ellenőrizheted. Csapatodban egyébként maximum négyen lehetnek, méghozzá szörnyekkel töltheted fel a hiányzó helyeket. Ahhoz, hogy szörnyeket a csapatodba állíts, figyelned kell a képernyő bal felső sarkában látható kijelzőt. Ez a Kagutsuchi. Ha sokat mutat kicsi, ha keveset akkor nagy az esély szörnyek felvételére. Ahhoz, hogy egy szörnyet rávegyél a csatlakozásra, beszélned kell vele, harc közben a Talk paranccsal. Ezután ha teljesíted a szörny kéréseit (pénzt, tárgyakat kér, de egyéb kívánságai is lehetnek) akkor beáll hozzád és veled is marad. Később egész sok szörnyből válogathatod össze csapatodat. Szörnyeid is folyamatosan fejlődnek, sőt bizonyos szinteken a külalakjuk is megváltozhat! A harcokat fel is lehet gyorsítani, csak nyomj Háromszöget, így mindenki automatikusan támadni fog.

A harcok sűrűsége miatt a Nocturne nem egy könnyű játék. Sőt, a nagyobb labirintusok miatt néha kissé monotonná válik, főleg a vége felé. Viszont a nehézségen sokat finomítottak, sokkal könnyebb az anyag, mint például a brutális Persona 2 volt – igaz, lehet Hardra is tenni a nehézséget.







ÉRTÉKELÉS

Összegezve az eddigieket a Nocturne egy nagyon jó játék, de mégsem merem mindenkinek ajánlani a megszerzését. Az ok, hogy elvontsága egy olyan dimenzióba emeli a stuffot, mely nem teszi teljesen emészthetővé a nagyközönség számára. Sőt bizton állíthatom, hogy sokan rosszul is lesznek majd tőle. Inkább az olyan vérprofi RPG megszállottak szerezzék be, akik vágynak valami teljesen újra, akik szeretik az okkult képi világot és hangulatot, és nem riasztja őket a néha valóban pokoli hangulat. És nem utolsó sorban azok vágjanak bele, akik szeretik a nehezen emészthető, elvont sztorikat, melyeket nem lehet és nem is szabad letenni. Ha ilyen játékosnak érzed magad, akkor mindenképpen vágj bele, ha nem, akkor kerüld el!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE

ATLUS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (60KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ látványos, misztikus, és hangulatos
× csak megszállottaknak, nincs szinkron

8.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem durva jó! Néha nem árt elszakadni a bociszemű, bóbitásra zselézett hajú fiúcskáktól, meg az iskolás egyenruhás, varázsolgató kislányoktól, és a kíséretükben járó harcos cicuskáktól, meg mogorva törpécskéktől. Kell néha a bizarr motyó, még az RPG stílusban is! Zacskót a fejre, jöjjenek a démonok! ;)

KILLZONE - LEBORULOK NAGYSÁGOD ELŐTT!

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

Ezt a cikket október 31-én és november elsején írom. A **Killzone** megjelenési dátuma ebben a pillanatban még képlékeny. Az eredeti terv szerint a játék PAL verzióban november 16-án került volna a boltokba, de pár nappal ezelőtt hallottam egy olyan pletykát, hogy talán átcsúszik december elejére. Miért fontos ez? Azért, mert tisztában vagyok vele, hogy ezt a programot hihetetlenül várják a gamerek. Nagy meglepetést várnak tőle. Én voltam olyan szerencsés helyzetben, hogy már most kezembe kaphattam és végigjátszhattam a végleges változatot. Nagyon meglepődtem. Éppen ezért úgy döntöttem, hogy nem lövöm le a felfedezés és tapasztalás élményét. Lepődjetek meg ti is! Megpróbálok úgy elmondani mindent, hogy semmit sem árulok el... ;)

HARCOSOK VAGYUNK

Lehet tagbaszakadt magas vagy alacsony, kákabélű vagy kigyúrt, kopasz, vagy derékig érő hajzuhataggal megáldott, építőipari munkás vagy diplomás értelmiségi, a legtöbb férfi egy dologban mindenképpen megegyezik: *mindannyian harcosok valahol.* Van, aki a párkapcsolatában, van, aki az utcán, van, aki a ringben, van, aki internetes fórumokban és van, aki a munkahelyén éli ki efféle hajlamait – a felsorolás a végtelenségig folytatható lenne. Van, akinél élesen megmutatkozik, állandóan felszínen van ez a tulajdonság, és van, akiben mélyen rejtőzik – de mindenkiben ott van, hisz ezért vagyunk férfiak, vagy mi a fene... ;)

Mindannyian tudjuk, mi az a bizonyos érzés, amit a *háború* és a *harc* szó vált ki belőlünk. Ki ne szeretne komolyabbnál-komolyabb kézifegyvereket kipróbálni? Hányan elképzeltük már álmunkban, vagy ébren álmodva, hogy ott verekszünk az életünkért és bajtársainkért egy hatalmas csata közepén? Ki ne olvasott volna már életében olyan háborús regényt, amit képtelen volt letenni? Álmunkból ébresztve is le tudnánk skiccelni egy AK-47-est. Mind ugyanazt érezzük a *Ryan közlegény megmentése* című film partraszállós jelenetei láttán, és valószínűleg a *Gladiátor* DVD-ről is a germánok elleni erdei csata a legjobban koptatott rész mindannyiunk számára. Szeretjük a harcot. Valljuk be: izgalmas téma nekünk, férfiaknak a háborúzás. De azt is pontosan tudjuk, hogy a háború rossz dolog. Borzalmas. A legundorítóbb emberi „találmány". Mindig az ártatlanok szenvedik meg. Értelmes, épeszű kultúrember ezt nem vitathatja. Éppen ezért nagyon sokan – nagyon helyesen – a virtuális világban vívják meg saját kis, gyakran mindennapos háborúikat.

Ők a harcos játékosok.

Azt, hogy a háborús témájú játék az egyik legnagyobb üzlet, pontosan tudják a játékfejlesztők és a kiadók is. Amíg világ a világ, és amíg lesznek játékprogramok, ez a téma mindig ott lesz a dobogón. Lehet vitatkozni, hogy ez jó vagy rossz dolog, de véleményem szerint teljesen felesleges. Tudni kell (-kéne), hogy minek hol van a helye az életben – ennyi a dolog nyitja. *Egy játék az csak játék.*

KONZOLOS HÁBORÚK

Igazán komolyan vehető háborús játékokat általában két stílusban találunk: a stratégiai és az FPS az a két kategória, amely a legjobb, leghihetőbb körítést tudja (-tudná) prezentálni. Sajnos, konzoljátékok esetében az elsőt nyugodtan kilőhetjük. Nem, nem állítom, hogy konzolokon *elvileg* nincs jó stratégiai játék, mert létezik pár, de mivel ez a típus olyan ritka, mint a fehér holló, nyugodtan mondhatjuk, hogy *gyakorlatilag* le kell mondanunk a PC-ken vívható gigászi virtuális háborúk nyújtotta élvezetekről. Ne itt, ne most vitassuk meg az okokat, lépjünk inkább tovább a „maradék", az FPS-ek felé...

FPS = First Person Shooter. Saját Szemszögű Lövölde – így is fordíthatnánk. A Doom és a Quake óta minden gamer tudja, miről szól ez a történet. Vagy te, van az ellenség, szemed előtt a nagyvilág, kezedben ott a fegyver. Indulhat a harc! Igazi konzolokra és TV képernyőkre kívánkozó téma. Van is belőle számtalan: nyugodtan állíthatjuk, hogy az FPS rettentő divatos stílus, minden géptípusra találunk ilyen játékokat, manapság már simán dömping van belőlük. Akkor tulajdonképpen most baromi jó nekünk, *harcos játékosoknak*...?

Nem. Annyira azért nem fényes a helyzet.

A tájékozatlan gamer könnyen azt gondolhatná – akár a fenti kis eszmefuttatás alapján is –, hogy ezek szerint, mivel kínálat az van bőven, aki **háborúzni** akar, annak csak választania és élvezkednie kell. Nos, aki járatos az FPS-ek világában, az már tudja, hogy rendkívül sok alapkövetelménynek kell teljesülnie ahhoz, hogy igazán jó, lebilincselő, valódi harci hangulatot prezentáló játékot kapjunk. Ne ámítsuk magunkat: tele vagyunk FPS-ekkel, a stíluson belül is tucatnyi alkategóriát találunk, mégis az a helyzet, hogy az FPS-ek 80%-át nem lehet igazán komolyan venni. Mondjuk úgy, hogy „lőni" van lehetőségünk... de ténylegesen háborúzni?

Felkaptad a fejed? Miről beszélek? Mesélem tovább.

Azt gondolom, hogy ma a legtöbb FPS a „kirakatbábú" szindrómában szenved. Van egy kommersz alap, egy motor, egy működő rendszer, hívhatjuk bárminek. A fejlesztők ráhúznak egy aktuális „ruhát" – pont úgy, mint az üzletek kirakataiban a babákra. Ha úgy döntenek – épp az a trendi –, hogy sci-fi FPS-t csinálnak, akkor a környezet egy űrhajó lesz, vagy egy „holdbéli" táj, az ellenfelek mindenféle fura külsejű idegenek. Kitalálnak néhány gagyi fegyvert, kék és zöld gömböket köpködő színes vízi pisztolyokat, és már mehet is a gyilok. *A baba viseli az aktuális ruháját.* Ha valami földhözragadtabb témát akarnak, akkor sincs baj. A fura fejű idegeneket lecserélik terroristákra, a környezetet pedig irodaházakra, sötét csatornarendszerekre, a zöld lézertaknyot köpködő „izéből" pedig erőtlen géppisztoly lesz, és néha talán megjelenik egy helikopter is, amit el kell találni az aknavetővel. *A baba továbbra is remekül funkcionál.* De ha a fejlesztőbrigád úgy dönt, hogy még arra sem veszi a fáradságot, hogy megerőltesse magát a dizájn terén, akkor jönnek a klasszikus háborús témák. *Abból nem lehet baj. Az mindig beválik.* Az ellenfelek gonosz nácik, vagy gonosz Vietnámiak, a többi meg már jön magától. Zöld mező, barna mező, romváros, vonat. *Kirakatbabánk pedig újfent büszkén viseli az aktuális konfekciót*...Télen a télikabátot, nyáron a színes, trendi pólót...

Ezek a játékok FPS-ek ugyan – ezt senki nem vitatja –, de nem háborús programok. Minek hívjuk őket? Lövöldözős stuff? Harcos progi? Egy game, amiben lőni és gyilkolni lehet?

Kicsit *szánalmas* nekem ez az egész. Sokszor említettem már ezt a kifejezést, de mivel nem jut eszembe jobb meghatározás, ismét csak el kell sütnöm: az FPS-ek értékelése és megítélésekor a legtöbbször a remény diadalmaskodik a tapasztalás felett. A gamer (hogy a saját házam tájáról is említsek példát: a *tesztelő is*!) hajlamos a legtöbb FPS-re rámondani, hogy jó. Okés. Nem is olyan rossz...

Hát persze. Ha már lőni lehet benne, ha van benne 10-15 pálya, ha már annyira átlagos a grafika, hogy meg lehet különböztetni a német katonákat az amerikaiaktól, a jövő rendőrét a jövő gonosz mutánsától, James Bondot a csúnya terroristától, akkor az már egy „nem is olyan rossz" FPS. Na de emberek, álljon már meg a menet: ne emlegessünk már egy dimenzióban egy sima „lövöldözős" FPS-t egy csúcsjátékkal...

Köpjetek le, de én azt mondom: alig van igazán jó FPS, és szégyen, de egy kezemen meg tudom számolni ezek közül azokat, amelyeket én valóban korrekt háborús játéknak merek nevezni... Eddig is tisztában voltam ezzel, de most, a **Killzone** tesztelése után egy csapásra egyértelművé válta a dolog...

AZ FPS-EK ÉS A PS2

Amit most olvastok, az egy Playstation 2 exkluzív játék tesztje. Egy olyan játéké, ami jelen állás szerint (mérget persze senki ne vegyen rá...) csak PS2-re jelenik meg. Hogy ez miért fontos? Több dolog miatt is.

Először is azért, mert sajnálatos tény, de a *bennünk élő harcos miatt*, amióta különböző cégek különböző játékkonzolokat gyártanak, él, virul és tombol a *konzolháború*. Hajdanában a Nintendósok dobálták sárral a Sega-sokat, amit Sonic rajongói természetesen teljes erőbedobással viszonoztak, manapság pedig az Xbox-osok hajigálnak sz*rt a PS2-vel rendelkezőkre, akik persze ugyanilyen vehemenciával támadják a Microsoft konzolját választókat. Kula ügy, ráadásul felesleges hülyeség, de ez van. A két tábor egymásra, és ha kell a saját konzoljára mutogat.

A Dobozosok azt állítják, a PS2 gyenge gép, ezért nem lehet rá kimagasló technikai színvonalú játékot írni. Ráadásul nem bírja kezelni az FPS-eket. Nem elég, hogy a legtöbb FPS géptől függetlenül, őszintén és tényleg elfogultság nélkül értékelve, a valódi értékeit vizsgálva **maximum átlagos**, de még ezek a kommersz, multiplatform FPS fejlesztések is mindig Xbox-on teljesítenek jobban. Van benne igazság... Arról meg ne is beszéljünk, hogy az ilyen viták vége mindig az, hogy az X-esek részéről elhangzik egy FPS kultjáték címe – remélem mindenki tudja, mire gondolok –, ami sokak szerint olyan überelhetetlen, mint ultiban az aduász...

Erre természetesen azonnal visszavágnak a PS2 tulajok, hiszen van nekik mivel. Mindenki ismeri azt a bizonyos PS2-es autós játékot, ami valami isteni csoda folytán (az „isteni csodát" én inkább a „gondos fejlesztéssel" helyettesíteném be) úgy sikerült, hogy teljesen badarság lenne a piacon levő BÁRMELYIK hasonszőrű programot (bármelyik konzolra) akár még egy lapon is emlegetni vele. *A legjobb autós stuff, ennyi.*

Jogos tehát a kérdés: túl gyenge gép a PS2 ahhoz, hogy igazán csúcskategóriás, a legnagyobbak között emlegethető, kultikus FPS készüljön rá, vagy csak a törődés, a tehetség, a hozzáértés és a ötletek hiánya miatt kell nélkülözniük a Sony masináját választóknak?

HYPE

Aki olvasta októberi számunkban az OutRun 2 tesztemet, az találkozott képzeletbeli „Kis Konzolszleng Értelmező Kéziszótárunk" (KKÉK) első fejezetével, melyben az „arcade" kifejezés jelentését boncolgattam. A Killzone kapcsán azt hiszem nem árt körüljárni a „hype" szó tartalmát.

Hype = *menőzés.* Azt hiszem, ez a legjobb meghatározás rá, de ha nagyon el akarnék menni a szleng irányába, azt is mondhatnám: *futtatás.* (Ugyanúgy, mint az „arcade"-nél, mostanság a „hype" is kapott egy nüánsznyi pejoratív, negatív töltést. Nem véletlenül: elég ciki, ha egy agyonfuttatott, megváltóként kezelt, egekig magasztalt játék megjelenése után nem hozza a hozzá fűzött reményeket. Volt erre példa mostanában, nem is kevés...)

A játékos társadalom mindig is hajlamos volt a hype-olásra. Ez annyit tesz, hogy bizonyos játékokkal már megjelenésük előtt sokkal többet foglalkoznak, mint másokkal. *Városi legendákat* gyártanak róluk. Egyes programok rendes hisztériát váltanak ki gamerekből. Némelyek vérre menő, személyeskedésektől sem mentes vitákba bonyolódnak olyan játékokról, amelyektől pár kiszivárogtatott információn, pár képen, vagy 1-2 semmitmondó videón kívül még semmit sem tudnak. A hype-ot sok minden generálhatja, köztük a már említett konzolháború is, melynek alapja nem más, mint az *irigység*...

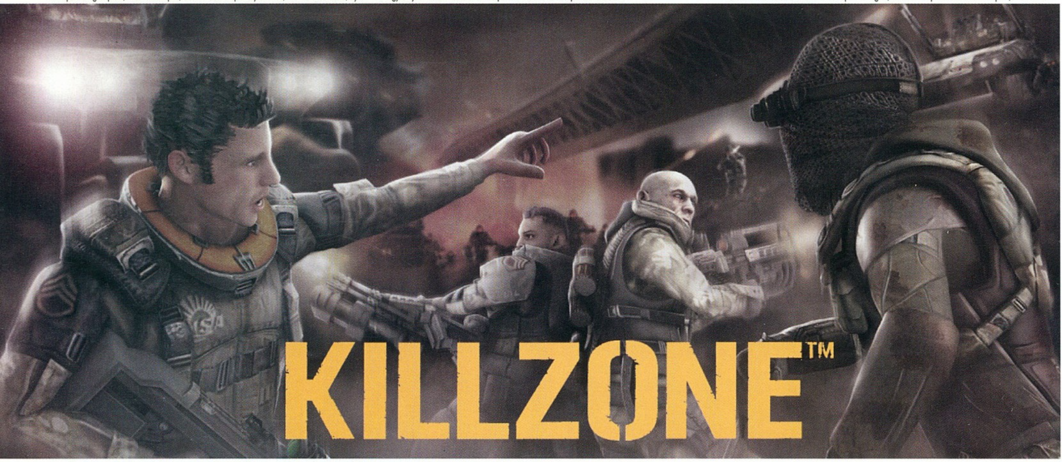
Nos, a Killzone-t körülövező izmos hype azt hiszem két dologból eredeztethető. Az egyik része az egészséges ámulat: az előzetes in-game képek, videók és a fejlesztők által megadott paraméterek alapján ez a játék valami csodálatosan nagy durranásnak ígérkezett. Erről aztán lehetett beszélni! A másik fele a véleményem szerint igencsak gyerekes, és némileg gusztustalan oda-vissza irigység: sok agyament PS2 tulaj most már óbégatva verhette a mellét, hogy „lám, nekünk is lesz egy csúcs FPS-ünk, ami a ti gépetekre nem lesz, és különben is legyilkolja a ti nagy aduászotokat", amire az Xbox-osok részéről a Killzone érdemtelen fikázása volt a válasz, ami meg azért megmosolyogtató, mert lehet, hogy ízlések és pofonok különböznek, de ami egyetemes mértékkel mérve is durva jónak ígérkezik, azt elég gáz szemellenzős módon telibe lefikkantani... persze sok lámának ez is sikerült. Gyökérség ez az egész: olyan, mintha a kínai csípős-savanyú levest mérnénk a magyar gulyáshoz. Mindkettő leves, mindkettő különlegesség, mindkettőnek vannak imádói és utálói, mégsem lehet egy kalap alá venni őket. Az egyik magyar találmány, a másik kínai. Az egyik Xbox, a másik PS2. Én vazzeg mindkettőt szívesen megkajálom...

KILLZONE AZ E3-ON

A Killzone-nal az idei, 2004-es E3-on ismerkedtem meg behatóbban. Nem úgy történt, mint általában. Rendszerint, amikor kimegyek az éppen aktuális E3-ra, már sok játékot ismerek képekről, videókról. Van valamiféle elképzelésem róluk. Ott aztán ki van ugye állítva az összes delikvens, mindent szépen ki lehet próbálni, és elég nagy bizonyossággal le lehet szűrni, hogy körülbelül mi várható a végleges produktumtól.

Nos, a Killzone esetében pár konkrét kép már volt a fejemben, amelyek tényleg meglepő látványvilágról árulkodtak. Gyönyörű a körítés, abban biztos voltam. De az a sok mendemonda, amit a játékmenettel kapcsolatban hallottam, eléggé hidegen hagyott – úgy voltam vele: *hiszem, ha látom.* Érdeklődve ültem be a fejlesztőbrigád, a *Guerrilla* prezentációs show-jára, amit a külön belépővel díjazott újságíróknak tartottak. Maga a bemutató kábé egy órás volt, amely során a sok-sok információ átadása mellett két pályát játszott végig az egyik fejlesztősrác. Látszott, hogy a fiatal, nagy bulistának és még nagyobb kópénak (a bemutató előtt jópofa sztorit gurítottak arról, hogy előző este mennyire bekávéztak a Sony partin, így reggel ki kellett sorsolniuk, hogy ki legyen a kajak másnapos csapatból a „játszóember" – le is lőtték a srácot az egyik pálya közepén, a többiek dőltek a röhögéstől) tűnő fiúk irtó komolyan veszik ezt a projektet. Olyan vehemenciával, olyan profizmussal, olyan odaadással és átéléssel nyilatkoztak a játékról, amilyet én eddig csak japán fejlesztőbrigádoknál (pl. a Gran Turismo-s Polyphony Digital, vagy a Metal Gear Solidos Hideo Kojima csapata) tapasztaltam.

A látottak teljesen letaglóztak, ezúttal jó értelemben. *Technikai* szemszögből vizsgálva úgy éreztem, hogy ez az egyik leggyilkosabb grafikájú PS2 játék, amit valaha láttam, a *látványvilágát*, az *összképet* tekintve pedig meg mertem kockáztatni, hogy a Killzone ott van a jelenleg létező legstílusosabb, legkomolyabb, legeredetibb, legnagyobb műgonddal megtervezett nextgen játékok top tízes listájában, a Halo, a Gran Turismo, a Metal Gear Solid és a Zelda mellett. Ami miatt tényleg különleges volt az ismerkedés, az csak ezután következett. Odamentem ugyanis az egyik fő dizájnerhez (ha jól emlékszem ő volt a produkciós vezető?) és megkérdeztem, lenne-e kedve nagyon személyesen, „face-to-face" őszintén (négyszemközt), nagyon részletesen mesélni

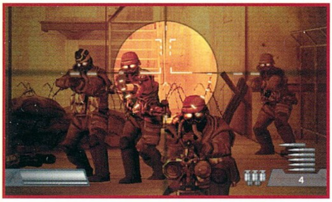












nekem erről a játékról, születésének és készítésének körülményeiről. Kvázi arra voltam kíváncsi, hogy amit hallottam tőle a prezentáció során, abból mennyi volt a szokásos marketingmaszlag? Vagy tényleg ennyire elhivatottak ezek a fiúk? Vajon a Killzone egy nagyon gyönyörű, de szimpla FPS lesz, vagy egy tényleg egyedi, talán játéktörténelmet író produktum?

A csákó elfogadta a „randevút". Fogtunk pár doboz kólát, leültünk a kényelmes VIP szobában, és belekezdett. Először is arról beszélt, hogy őket, a Guerrillát, amely egy feltörekvő, független európai (hollandok, Amszterdamból – nem hiába olyan jókedvűek ;), 2000-ben alakultak, eredeti nevük Lost Boys) csoport, mint fejlesztőket és egyben gamereket, mennyire aggasztja az a hozzáállás a legtöbb kiadó és fejlesztőcsapat részéről, amely manapság oly „divatos", és amelynek a sok sótlan, íztelen tucatjátékot köszönhetjük. Szerinte a különleges minőségű játékhoz nem kell „más", csak hihetetlen elhivatottság és némi tehetség. Említette pl. Kojimát, aki olyan szeretettel bábáskodik játékai felett, hogy tényleg nem tud sz*rt kiadni a kezei közül. Valami hasonlót akartak *alkotni* (nem *gyártani*) ők is.

Azt rögtön tudták, hogy igazi háborús játékot, FPS-t szeretnének. Nem mondta ki egyértelműen, de talán azért, hogy megmutassák: ebben a műfajban is lehet maradandót létrehozni Playstation 2-re. Mesélt róla – ezt a részt különösen élveztem –, ahogy „összerakták" a Killzone-t. Beszélt a japán anime-k hatásáról (Jin-Roh), a híres mozifilmek kultikus jeleneteiről (Aliens), szeplőiről, képregényekről. A beszélgetést a következőkkel fejezte be: a Killzone-t ők a lehető legegyszerűbbre, semmiképpen sem agyonbonyolítottra, mindenki számára fogyaszthatóra, a lehető leghangulatosabbra, könnyedre, de mégis átütő hatásúra szeretnék fejleszteni. Valami olyan maradandó élményt akarnak adni a játékosoknak, amit FPS idáig még nem nagyon adott. „Ámen" – gondoltam magamban, nagy fába vágtátok a fejszéteket...

A HÁBORÚ ÖRÖK

A Killzone „csapatalapú FPS" (a game hivatalos, Sony-s meghatározása), amely egy háború történetét meséli el. Háborús játék ez a javából, egy filmszerű játék. Nem mozi alapján készült, de akár film is készülhetne belőle. Elég nagy hozzá!

A sztori a nem is olyan távoli jövőben játszódik. Elég távoli ahhoz, hogy legyen némi sci-fi beütése, de pont elég közeli ahhoz, hogy a történet alapjául szolgáló konfliktus kísértetiesen hasonlítson a 20. század háborús katonai eseményeire. A Killzone fikció, mégis, minden a végletekig valóságos benne.

A távoli bolygók meghódításának korában vagyunk. Az emberiség a Földről indulva több bolygót benépesített már. A főszerepben egy négytagú kommandó áll. Hárman közülük az ISA kolonizációs rendfenntartó hadseregének tagjai, a negyedik az ellenségtől állt át hozzájuk. Állomáshelyük a Vekta nevű, emberlakta bolygó, amely ellen elsöprő támadást indít a hatalméhes Helgan hadsereg, a vérszomjas Lente tábornok vezetésével. A Helghastok a Helgan planéta szülöttei, akiknek történelme szomorúan alakult: egy borzalmas atmoszférikus fertőzésnek köszönhetően sokuk elpusztult. Akik viszont életben maradtak, egy bizarr mutáción mentek keresztül. Emberfeletti erővel, emberfeletti szívóssággal jutalmazta őket a természet és saját orvostudományuk. Elgépiesedett gyilkoló lényekké, bosszúszomjas hatalommá nőtték ki magukat az évtizedek során. Vezetőjük, Visary diktátor most elérkezettnek látja az időt, hogy bosszút álljon a Földön és a szövetséges bolygókon.

Első célpontjuk tehát a Vekta. A bolygót – „hála" a furcsa módon épp a kellő pillanatban működésképtelen védelmi szatellit rendszernek – készületlenül éri a villámtámadás. Ezrek halnak és sebesülnek meg órák alatt. Templar kapitánynak, az ISA kommandósának csak annyi ideje marad, hogy bevetődjön egy lövészárokba, amikor osztagát hirtelen támadás éri...

START GAME

Címképernyő, teljes szélességében és magasságában. Ütős! Hatalmas figurák. Céloznak, lőnek, vetődnek. Egy zselézett hajú ficsúr, egy rézbőrű óriás, egy settenkedő csaj és egy kopasz, bizarr alak. Bitang harci induló harsog a hangszórókból. Elindul egy film. Gránát szaggatta lövészárokrendszer, gépágyúk, torkolattűz, pusztulás mindenhol. Lobogó tűz, ropogó fegyverek. Burjánzó dzsungel, vakító bevásárlóközpont... és mindenhol azok a világító szemű katonák. A Helghast. *Az ellenség.* Csapatszállító hajó érkezik – köteleken ereszkednek le a dögök... Adjatok egy fegyvert, hadd menjek nekik!

Nézzük a lehetőségeket.

Az **Options** pontban állíthatjuk be az audio (hangerő, hangzás és feliratok), videó (PAL/NTSC, 16:9/4:3) opciókat, a játék nyelvét, és itt kell egy személyre szabott profilt is készíteni. Az Options-ben mindenképpen legyen az Autosave funkció „On"-on, így a gép automatikusan menti majd az előrehaladásunkat Az **Extras** pont alatt megnézhetjük a játék előzetesét, az introt újra, a készítők listáját, a War Scenes választásával pedig egy véletlenszerű pályán betekintést nyerhetünk egy „multiplayer harci helyzetbe". A **Game** pont alatt elkezdhetjük a tényleges játékot. Kezdjük a single playernél.

CAMPAIGN

Egyjátékos küldetésmód, saját profilunk készítése/választása (pályát választani ilyenkor még nem lehet, csak majd ha teljesítettük őket), majd a nehézségi fok (én mindenképpen a Normalt ajánlom) kiválasztása után azonnal a kőkemény akció kellős közepén találjuk magunkat. Itt nincs nyálas, unalmas, szájbarágós betanító pálya – úgy kell megismerkednünk a kezeléssel, hogy az életünk egy hajszálon függ. A bolygó fővárosának peremén vagyunk, egy koszos lövészárokban, irányításunk alatt Templar kapitány áll. Rendre tüzérségi gránátok robbannak, úgy látszik belőttek minket. Golyók cikáznak mindenfelé, félelmetesen dörögnek a fegyverek, száll a por, fröccsen a felszaggatott föld. Az égen barnás felhők úsznak. Mindent ellep a por...

Kikukucskálok a lövészárokból – szemben kidőlt fák, romok, dombok, szétlőtt csapatszállítók. Valahol messze, a ködös távolban ott vannak a város felhőkarcolói. Valami mozdul... közelednek a rohadtak. A világítószeműek...





Társaim a szó szoros értelmében üvöltenek, mint a vadállat: van, aki harci hevétől fűtve hívja közelebb az ellent, van, aki lőszerhiányról panaszkodik, egy másik pedig biztatja a csapatot, hogy ne adjuk fel a harcot. A távolból hallom az ellenség rekedt kiáltozását is. Remeg a kontroller a kezemben, ahogy becsapódik egy akna... A durva életbe, itt kemény akció folyik!

A bal karral mozgunk, a jobbal nézelődünk. R1 a lövés, R2 a másodlagos tűz (amelyik fegyvernél van). L1 a gránát, L2 a guggolás (állítható, hogy nyomva tartással vagy kattintással guggoljunk). Az X az akciógomb. Ezzel tudunk bármit kapcsolni és használni, adott helyen valamit átugrani – általános ugrás nincs, hála a jó istennek (az kéne még csak, hogy a katonák harc közben quakerek módjára pattogjanak a golyók elől, mint kecskesz*r a gyalult deszkán), bújni, kúszni, mászni. A Háromszög az újratöltés, a Kör a fegyverváltás, a Négyzet pedig bizonyos karaktereknél a speciális felszerelés használata. Az R3 (jobb kar benyomva) a közelítős célzás (nem minden fegyvernél működik), az L3 (bal kar nyomva) pedig a futás.

Elhatározom magam, lövök. Nagyítok, ráviszem a célkeresztet a fatörzs mögött lapuló ellenfél világító szemére, és tűz. Úgy rángat, mint az állat! Vázzeg, ilyen lehet egy igazi gépfegyver? Látom, hogy ha úgy tépem a ravaszt, mint tót az anyját, elhúz a puska. Ez nem játék! Oké, akkor csak szépen szakaszosan, pontosan adagolom. Találok. Ordít a világítószemű és lebukik. Megy fel bennem a pumpa. Jön az adrenalin. Bátrabban küldöm őket, de hamar kifogy a stukker. Templar kirántja az összeszikszalagozott tárakat és megfordítja, majd felhúzza a fegyvert. A durva anyját, ez komolyan néz ki! Közben bekapok három-négy golyót és rémülten látom, hogy vészesen lement az energiám. A fenébe, legközelebb le kell guggolnom a töltéskor, addig is töltődik valamelyest, gyógyulok! Ezek aztán tudnak lőni! Itt nem lehet állni, mint lószerszám a hideg vízben, miközben tölt az ember! Kinézek, tüzelek, lövök egy gránátot. Társaim hol össztüzet zúdítanak az ellenségre, hogy kollektíven lebújnak. Féltik ők is a kis túksz*ros életüket. Nem csodálom, ez háború. Itt senki sem Rambo. Egyszer csak elfogy az ellen. Valaki utat csinál a szögesdrótok között. Újabb árok, erősítést kapunk. A világítószeműek taktikáznak. Van, hogy 15-20 másodpercig sem dugják ki a fejüket. Nagyjából benézem a röppályát és újra adok nekik a gépfegyver gránátjából, hadd hulljon a férgese! Megint belőnek minket – francba, át kell szaladnunk egy nagy, üres térségen egy másik árokrendszerbe... Itt egy bunkert védünk. Megmarkolom a nagy kaliberű gépágyút és azzal osztom őket. Rángat a kereplő mindenfelé, nem célzom túl jól vele. Meg aztán ezek az elfajzott mutánsok jól bírják a golyót. Szívós népség. A rohadékok telibe kapnak párszor, el kell engednem az ágyút és újfent guggolva-elbújva gyógyulgatni. Az egyik szemétláda egészen közel tolja a pofáját. Egy sorozat a szeme közé. Mehetek tovább. Hát nem betolták a képüket az állásainkba? Befordulok egy sarkon, ott áll előttem életnagyságban egy Helghast. Ijedtemben nyomok egy X-et, amivel szétverem a fejét. Ez komoly! Megvizsgálom a hullát – agyon van öltözve. Kevlár páncél, mellény, sisak, nyakig felszerelésben. Kemény fickók ezek! Elveszem a fegyverét és továbbmegyek. A legközelebbi testkontakt alkalmával az ő fegyverük másodlagos tüzét is használom egy halálos kombóhoz: belenyomok egy full sorozatot a két szemétládába, majd nyomok nekik egy sörétpatront. Fröcsköl a vér, úgy esnek hanyatt, mint akiket a ló rúgott meg... Elérjük a város szélét... Vége az első pályának!

KARAKTEREK

A játék során négy karakter bőrébe bújhatunk bele. Ahogy megy előre a sztori, úgy „szedjük majd össze őket". **Templar** a kommandós, az alapfigura. Speciális fegyvere nincs, alapból az ISA géppisztoly van nála, de minden gyilkoló eszközzel jól bánik. Másodikként csatlakozik hozzá **Luger**, egy csinos hölgy, akit valaha gyöngéd szálak fűztek Templarhoz. Időközben különleges kiképzést kapott, így ő a lopakodás nagymestere. Egyedi fegyvere egy speciális pisztoly, melynek másodlagos lövése hangtompítós, és pontos fejlövés esetén általában egy lövés is halálos vele. Kés is van nála, így ha sikerül lopakodva, hangtalanul becserkésznie áldozatát, könyörtelenül el tudja metszeni bárki gigáját. A leggyorsabb karakter, ráadásul egy „éjjellátó" termo-szemüveget is visel (Négyzet). A nagy böszme, lassú, kissé egyszerű **Rico** a csapat neheztüzérsége, aki harmadikként lép be a kis kommandóba. Fegyvere egy hidraulikus nehézgépágyú, melynek másodlagos tüzelése rakéta. A negyedik szereplő **Hakha**, aki tulajdonképpen Helghast, de az embereknek kémkedik. Épp árulása miatt akarják kivégezni, amikor a triumvirátus megmenti. Ő körülbelül Templarral egy kategória, kezdésnél Helghast géppisztolya és kése van. Speciális tulajdonsága, hogy be tud jutni kizárólag Helghast katonák által járható, „biztosított" területekre.

Ők így négyen lesznek azok, akik szembeszállnak a teljes 3. Helgan hadsereggel, és megpróbálják megállítani a gyilkos inváziót...

Itt kell megemlítnem, hogy társainknak viselkedésükkel meglehetősen mókás, és néha életszerű helyzeteket tudnak produkálni. Mindegyikük beszél hozzánk és egymáshoz is van pár szavuk. Durva jó feeling például, amikor a mocsárban lapulunk, nem hallani mást, csak a békák énekét, erre Luger halkan beszól: „Vigyázat, Helghast!" – erre a gőzből előúszik egy ellenséges őrhajó. A szép lövéseket és a történéseket kommentálják. Gyakran megdicsérnek, de ha bénázunk, köcsög módon beszólnak. Hagha állandóan problémázik, hogy a muníció pénzbe kerül, ne pazaroljuk, Rico meg azzal marogat minket, hogy ezt a célt még a nagyanyja is eltalálta volna. Az átvezető filmekben is megy az odamondogatás: állandó a csipkelődés Templar és néhai kedvese, Luger között, Rico viszont előszeretettel becézgeti Haghát „kopasz köcsögnek", és hasonlóknak. Megy a „fuck"-olás ezerrel... :)

Az ellenség karaktereiről is essen pár szó. Kezdetben csak a „normál" Helghast katonákkal találkozunk majd. Ők azok a sokat mutogatott bukósisakos, gégecsövekkel „szerelt" kommandósok, állig golyóálló cuccban. Kemény fickók, de a fejlövés a gyengéjük. Később aztán találkozunk más egyenruhába bújt, hosszúkabátos harcosokkal is, és előkerülnek a hajadonfőtt, gyors mozgású, könnyített felszerelésű kopasz Helghastok is, furcsa szemüvegben. Azt hiszem, a nagydarab, rommá páncélozott, nehézfegyverekkel felszerelt tar kopasz elit egységeket mindenki jól meg fogja jegyezni, mert őket nagy távolságból, testlövésekkel elég gyalázatosan nehéz lenyomni. És ez még nem a vége! A Helghast tartogat még további meglepetéseket is: a különleges alakulatok robotszerű... de kuss Martin, fogd be a szád... :)

SZAVATOSSÁG – SINGLE PLAYER

A Killzone megjelenése előtt sokan a szavatosságot hozták fel, mint a játék egyik lehetséges gyenge pontját. Én is tartottam tőle, de a tesztelés során bőven megnyugodtam! Nem sűrűn szokott előfordulni, hogy másfél hét alatt nem tudok teljesen kipörgetni egy „nem RPG" játékot, de itt ez történt: most, amikor ezeket a sorokat pötyögöm a gépbe, még mindig nem csináltam meg minden pályát minden karakterrel, és még mindig fedezek fel új dolgokat, még mindig történnek új események!

Attól függően, hogy milyen stílusban játszunk, és melyik karaktert választjuk, a küldetések 5-6 perctől egészen 50 percig is eltarthatnak. Éppen ezért, szinte lehetetlen megmondani a Killzone teljes játékidejét. A pályákon nem lehet „végigszaladni", mert egyrészről egyszerűen *agyonlőnek*, lemészárolnak a fegyverüket igen jól kezelő ellenfelek, másrészről néha le kell szedni minden ellenséget ahhoz, hogy továbbengedjen a játék. Az erőszakos nyomulás egyébként szinte mindig csúfos bukáshoz vezet: általában egy checkpiont van, a pálya közepénél, és ha nagyon gizdáskodsz, nem tisztítod meg rendesen a területeket, előfordulhat, hogy a fejvesztett visszavonulás közben belefutsz egy „otthagyott" egységbe. A játék közepétől szépen rá leszel kényszerítve arra, hogy lassan, taktikusan, az élettel és a municióval spórolva haladj előre, ellenkező esetben könnyen megesik, hogy kezdheted a hosszú pályarészeket elölről.

Én az első végigjátszás során végig Templarral voltam, így a 11 helyszínt (mindegyikben 3-4 küldetés) körülbelül 9 óra alatt vittem végig, amelybe persze nem csak a tiszta játékidő, hanem a videók és a töltések is beleértendők. A 9 óra négy napra oszlott, általában munka után esténként ültem neki, és „szemfolyásig" nyomtam.

Nem a Killzone az első játék, melyben karaktereket lehet választani, ez tény. Nem sok olyan stuff van viszont, ahol tényleg *érdemes* is! Hogy is szokott lenni: a legtöbb programban sajnos csak külsejükben különböznek a szereplők. Az egyik magas, a másik szakállas, a harmadik mondjuk idegen UFO-pacek, de lényegében mindegy, melyikkel mész: *a játékmenet nem változik*. Lehet, hogy az egyiknél puska van, a másiknál meg pisztoly, de nem hiszem, hogy sokan vannak, akik kétszer szívesen végignyomnak egy játékot csak azért, hogy másodszorra szimplán egy „új bőrbe bújva" is lövöldözhessenek... (Maximum unalomból, maximum a megszállott rajongók.)

Nem így a Killzone-ban! Templar, akivel nagy valószínűséggel mindenki először nyomja majd le a stuffot, egy „általános" karakter. Jó sok lövöldözés, jó sok bujkálás. Meg fogsz szenvedni egynéhány helyzetben, az tuti. Minden fegyvert felvehetsz, mindent kipróbálhatsz. Úgy járhatod be a helyszíneket, ahogy azok „eléd vannak tálalva": bemész az egyik ajtón, kimész a másikon.

Sokkal izgalmasabb viszont Luger. Ő az „egylövéses" pisztolyának köszönhetően már eleve egy teljesen más élményt nyújt, mert sokkal finomabban, szebben, légiesebben tudod majd végigcsinálni ugyanazokat a feladatokat. Ahol Templarral esetleg egy tízperces adok-kapok, fedezékből ki-kiugráló, húszszor tárat cserélő állóháborúba keveredsz, ott Lugerrel sokkal elegánsabban, egy fejre leadott pontos lövéssel szedheted le az agyonpáncélozott világítószeműeket.





De ez még nem minden! Luger ugyanis be tud jutni speciális helyekre, hisz ő ennek a nagymestere! A pályákon néha találsz lógó köteleket például. Ezekre csak vele tudsz felmászni, hogy aztán társaidtól elszakadva különleges helyekre juss el, lesből tisztíts meg szobákat, hátulról cserkéssz be olyan őröket, akiknek a többiekkel csak szemből, frontális támadással tudnál nekimenni. Nem csak kötelekre mászhatsz, de kúszva szellőzőkbe, járatokba is be tudsz bújni, így megint csak teljesen más szemszögből élhetsz meg helyzeteket, mint mondjuk Templarral.

Rico választásával nem is annyira a játékmenet, mint inkább a játékstílus változik eredendően. A hatalmas gépágyúnak hála vele egyfajta „darálós" menetet futhatsz meg, ahol nem nagyon van más lehetőséged, mint ontani az ólmot, és lehetőség szerint pontosan célozni. Hakha az igazságot megvallva tulajdonképpen nem hoz döntően új színt a játékba – mint mondtam, néha be tudsz menni vele olyan helyekre, melyek Helghast lézercsapdákkal vannak lezárva, de vele kapcsolatban nem mertek nagy tényeket leszögezni, mert ő volt az a szereplő, akivel a legkevesebb időm volt játszani – ki tudja, milyen meglepetéseket tartogat...?

Ha azt vesszük, hogy egy teljes végigjátszás Templarral akkor mondjuk 9 óra, és nem ragozzuk túl a kérdést, csak megyünk még egyet Lugerrel is, az már elég komoly, kábé 18 órás játékidőt mutat. Ez már önmagában is szép teljesítmény. De ez még mindig nem minden! Meglepődve tapasztaltam ugyanis, hogy bizonyos küldetésekben (nem mindegyikben persze) attól függően változhatnak az alapfeladatok, hogy melyik szereplővel vagy éppen! Mondok egy egyszerű példát, mert nem akarom a poént lelőni: az utolsó pályán az űrállomáson szétoszlik a csapat. Templar szépen elmondja, hogy ő megy kikapcsolni a hűtőrendszert, Luger megpróbálja értesíteni a földi űrhajókat, Haghának is van dolga, a „agyra nőtt csecsemő" meg menjen, és tisztítsa meg a folyosókat az ellenségtől. És tényleg: mind a négy karakter teljesen más utat járhat be, más irányba megy, más helyszíneken jár, más feladatot old meg, és csak a végén találkoznak össze, ahonnan újra együtt mennek tovább! Ha csak ezt az egy pályát mind a négy emberrel végig akarod majd járni, újabb súlyos órákat tehetsz az egyjátékos mód teljes játékidejéhez!

Megmondom az őszintét, én nem hiszek abban, hogy egy játék szavatosságát a nehézségi fok esztelen emelésével kell kitolni. Biztos vannak olyanok, akiknek bejön, ha egy pálya azért tart jó sokáig, mert a gépi ellenfeleket csak vért izzadva lehet lenyomni. Engem ez zavar. Hányingerem van a kétórás, önmagukat ismétlő, unalmas helyszínektől. A Killzone szerencsére normál fokozaton is pontosan elég kihívást nyújt!

SZAVATOSSÁG – MULTIPLAYER

Többjátékos mód elég sok alapvetően single player nyomulásra kihegyezett stuffban van, mégis, badarság lenne azt mondani, hogy a legtöbb játéknál a multiplayer megléte olyan nagyon hihetetlen mértékben megnöveli a szavatosságot. Az ember a legtöbbször egyedül játszik, főleg FPS-t. De akkor mi a megoldás? A botok, azaz a gép irányította ellenfelek behozása! Úgy, mintha az interneten lennél, vagy hálózatba kötve – közben egyedül vagy, egy géppel! Ezt a lehetőséget a fejlesztők úgy kerülik, mint ördög a tömjénfüstöt. Nem is csoda: olyan, mintha még egy játékot kéne írni a már nagy nehezen összerakott mellé!

A Killzone botos multi része annyira **überkirály**, hogy ha csak ennyiből állna az egész game, már akkor is legjobbak között kéne emlegetni! Iszonyatos töltést ad a szavatosságnak: **hetekig** le lehet háborúzni vele a single missziók legyűrése után – vagy közben, gyakorlásképp. Kiválasztod, hogy ISA vagy Helghast oldalon akarsz-e nyomni, majd ezután 6 féle izgalmas multiplayer játékot kezdhetsz el. Van sima Deathmatch (mindenki-mindenki ellen), Team Deathmatch (két csapat egymás ellen), Domination (meg kell szerezni és védeni 5 stratégiai pontot a pályán), Supply Drop (fel kell szedni és „haza kell vinni" adott számú utánpótlás csomagot), Assault (az egyik csapat védekezik, a másik támad) és Defend and Destroy (mint az Assault, de egyszerre kell támadni és védekezni is). Választhatsz 8, a single player küldetéseken alapuló, de azoktól némileg különböző helyszín közül, majd be kell állítanod a botok erősségét és számát is. Végül még pár apróbb beállítás következik, mint pl. az időlimit, meg az újraszületés, és a begyűjtött „skalpok" limitje. Képzelj csak el egy Team Deathmatch-et, mind a két oldalon 7-7 harcossal! Vagy egy nagy össznépi hiriget 14 ellenféllel úgy, hogy egyedül ülsz otthon, a TV előtt. Nagggggyon komolyság!

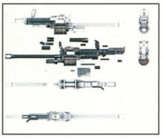
Egy TV-n egy más ellen nyomulni olyan, mint *zokniban zuhanyozni*. Megoldást erre véleményem szerint a kooperatív mód jelent. A Killzone-ban, talán mondanom sem kell, ilyen is van! A fent említett opciók mindegyikét lenyomhatod egy haverral is, kétjátékos módban – de természetesen egymás ellen is mehettek, ha erre van ingerenciátok. Pakoljatok be magatok mellé tetszőleges számú botot, és gyilkoljátok egymást reggeltől estéig. Zsír!

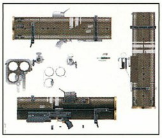
Végül megemlíteném az online játék lehetőségét is. Tudom, hogy ez jelenleg még nem sok gamer számára elérhető, de talán sokakat érdekel. Online játék során használható a PS2 USB mikrofonja, mellyel kommunikálhattok játékostársaitokkal. Ez így már olyan élmény, ami eddig csak a PC-vel rendelkező játékosok sajátja volt. Counter-Strike, mond ez valamit? Na, valami hasonlót kell elképzelni!

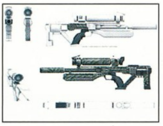
KÜLDETÉSEK

Ezt a bekezdést ne ragozzuk túl, mert már volt róla szó, meg hát ugye elhatároztam, hogy ebben a cikkben nem lövök le a nagy poénokat. Ez itt kérem egy háború, nem pedig egy furfangos kalandjáték! A feladatunk rendszerint élve elérni a pálya végét. Néha el kell pusztítanunk megadott járműveket, vagy át kell nyomni néhány kapcsolót a továbbjutáshoz. Vannak problémák, melyeket csak bizonyos fegyverekkel lehet kényelmesen megoldani, de soha nem vagyunk *rákényszerítve* egy-egy fegyver használatára. A rakétavető néha ugyanúgy megoldást jelent, mint mondjuk a távcsöves puska. Elakadni lehetetlen, mert a Select benyomásával lekérheted a megoldandó feladatok listáját. A dolog egyszerűnek hangzik, de az izgalmas sztorinak és a látványos átvezető filmeknek (amikből van bőven) hála nagyon kellemes az egész körítés!

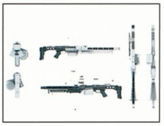


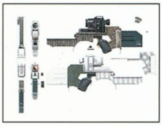




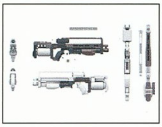




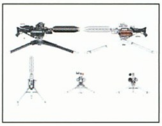


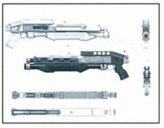


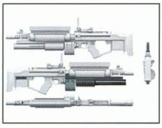




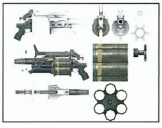


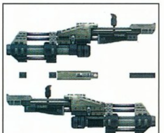




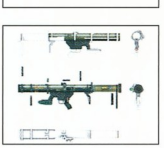


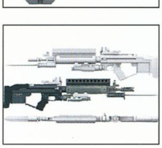












FEGYVEREK

Mint már korábban pedzegettem, a legtöbb FPS játék a rendelkezésre álló fegyverarzenálon bukik meg – nem véletlenül. Végtelenül komolytalanná tud tenni szinte bármilyen komolynak szánt játékot egy űrporszívóra emlékeztető, sercegő izé, a már említett színes lézerbuborékokat kilövő vízi pisztoly, egy vad kinézetű, de vicces hangokat kiadó eszköz, vagy egy valódinak látszó, de satnya vadászpuska. A Killzone halálosztó eszközei nem ilyenek. Mindegyik olyan, egytől-egyig, mintha valóban rendszerben lévő, létező stukkerek lennének – mégis a fantázia szüleménye mindegyik.

Egy az, hogy a fegyverek hihetetlenül gyilkosan néznek ki, és működésük, hangjuk is teljesen valósághű. Mindegyik egy kis mestermunka! Az ISA géppisztoly erős, de tárkapacitása elég kicsi, viszont robbanó gránát kilövésére alkalmas. A Helghast puska gyengébb, de jó sok golyó fér bele, a másodlagos shotgun funkciója pedig kiválóan alkalmassá teszi kombózásra. Van többféle gránát-, akna- és rakétavető, és természetesen mindenki kedvence, a távcsöves puska sem hiányozhat. (Mondjuk ennek a „nagyító" funkciója amilyen látványos, olyan szokatlan a használata, mert közelítés után még mozgatnunk kell a célkeresztet, és célra tartani az analóg karral. Ha közben bekapunk egy golyót, célozhatunk újra. Néha igen idegesítő!) Összesen 21 „egyszemélyes" fegyvert használhatunk, ötféle rögzített nehézfegyvert, és egyfajta gránátot. Az eszközök bombasztikus kinézetéhez hihetetlenül dögös tárazó és felhúzó animáció, plusz repkedő hüvelyekkel tarkított látványos torkolattűz is társul, ami még élethűbbé teszi őket! Mint mondtam, a stukkerek hangja is velőtrázó, mindegyik különböző, a kontroller Dual Shock funkciója pedig letépi a kezed, ahogy osztod a halált...

Még annyit a fegyverekkel kapcsolatban, hogy „ők" is nagyban befolyásolják a játékmenetet. Egy bizonyos stukker használata egészen más szituációkat eredményezhet adott helyzetben (pl. ha akarod, kilőheted a tankok géppuskás tüzéreit, hogy nyugodtan ténykedhess, de ha hozol rakétát, mehet az egész tank a levesbe!). Néhány pályát már csak azért is érdemes lesz újrajátszani, hogy lásd, mi történik, ha például okáért nem hagyod elmenekülni azt a csapatszállítót, ami a bambuszerdőben vágott ösvényen húz el az orrod előtt, miközben a bozótban lapulsz... ;)

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

A Killzone egyik legtöbbet emlegetett, beharangozott, vagy ha úgy tetszik hype-olt opciója a különleges mesterséges intelligencia volt az ellenfelek és a társak részéről. Ettől is tartottam egy kicsit. A dolog ugyanis úgy néz ki, hogy véleményem szerint egyáltalán nem egyértelmű, kinek mit is jelent az egy FPS-ben, hogy mesterséges intelligencia!

A legtöbb FPS-ben egyszerűen egészen mostanáig egyáltalán nem volt olyan, hogy intelligensen viselkedő ellenfél. Csináltak azok a szerencsétlenek – akik a fegyverünk csöve elé kerültek – mindent, csak okosak nem voltak. Volt, hogy álltak, mint egy ostoba kőszobor, míg le nem durrantottuk őket. Volt olyan, hogy „jobb algoritmust kaptak", és már azt is tudták, amikor mi két folyosóval arrébb befordultunk a sarkon. Akadt eset, elég gyakran, amikor kifogyott a puskád, te szépen töltöttél, ő meg vagy lőtt pár erőtlent, vagy csak keringett, mint gólyaf*s a levegőben. Ne szépítsünk: a legtöbb játékban a mesterséges intelligencia azt jelenti, hogy normál fokozaton minden ötödik golyó elől ugrik el a fickó, és 5 találat kell neki, hardon meg minden második elől, és 10 golyó után fekszik le. Ez, hogy szépen fejezzem ki magam, *lópikula*.

De mitől intelligens egy mesterségesen irányított ellenfél? Ha úgy viselkedik, mint egy (közel) tökéletes gép? Ha kihullik a hajad, mire lelövöd? Ha péppé szívat? Vagy attól, ha többé-kevésbé emberi a viselkedése? De hogy viselkedik harci helyzetben egy ember? Aki játszott már internetes harci multiplayer játékokkal, az kapásból vágja rá a választ: *kiszámíthatatlanul*.

Nos, a Killzone gép irányította karakterei néha kiszámíthatatlanul, néha furcsán, gyakran meglepően, de mindenképpen szokatlanul viselkednek. Nem mondanám, hogy ez a mesterséges intelligencia netovábbja. Inkább azt mondom, hogy nem tudnék túl sok FPS-t felsorolni, amelyben úgy viselkednek az ellenfelek, hogy *képesek legyenek meglepni a játékost*. Itt ez teljesül. Nekem ez elég volt.

Szövetségeseink, a gyakran feltűnő ISA katonák mondhatni gyengén muzsikálnak a Helghast erői mellett. Általában próbálkoznak támadással és védekezéssel, derekasan küzdenek, de hamar elhullanak. Gyakran volt rá példa, hogy gyáván meghúzták magukat, és engem kértek fel a „dicsőséges előrenyomulásra". Kösz. Ha esetleg óvatlanul eltalálod őket, néha méltatlankodnak, de akkor sem történik katasztrófa, ha véletlen lelövöd valamelyiküket... Ilyen a háború... ;) Mindenesetre jó, hogy gyakran előkerülnek, mert kár is lenne vitatni, hogy sokkal „háborúsabb" a hangulat, ha nem egyedül, hanem népes csapatban küzdesz...

Az ellenség viselkedése már sokkal izgalmasabb téma. Azt hiszem a játék során a legkevesebb volt az a gagyi eset, amikor egy ellenfél harci helyzetben csak állt, mint a cövek. Nem mondom, sikerült néha hátulról elkapni egy-két prédát, de szemtől-szemben mindig kiborult a bili. Általában egyből kiszúrnak, ahogy látótávolságon belülre érsz, és már ordítnak is társaiknak: „Itt jönnek!". Nagyon komoly megtapasztalni, ahogy a komolyabb tűzharcok kirobbanása után fedezékbe vonulnak, gyakran hárman háromfelé röppenve, te meg hirtelen azt sem tudod, melyikre célozz... Ha csak pár golyót eresztesz lesből az őrködők közé, nem mindig bújnak egyből el, de a fejüket azért kapkodják – keresik, hol lehetsz. Ami nagyon tetszett, hogy általában vigyáznak az életükre, néha hosszú másodpercekig ki sem dugják az orrukat a fedezék mögül, néha viszont (pl. akkor, ha meghallják, hogy tárazol, vagy túl sokáig lapulsz fedezékben) vérszemet kapnak és vad előrenyomulásba kezdenek. Egyszer egy olyan jópofa helyzetbe kerültem, mint amihez hasonlót a *Szikla* című film egyik híres jelenetében láttam (amikor a kommandósok felmásznak a zuhanyzóba, de fent már várják őket, és persze mindenkit lemészárolnak): bementem egy terembe, de észrevettem, hogy várnak rám. Beléptem egy oszlop mögé, kikukucskáltam, erre mit látok? A másik oldalon minden oszlop mögött ugyanúgy lapul egy világítószemű, ők is néha kinéznek, de addig nem lőttek, amíg én el









nem kezdtem a problémázást! Máskor hallom, hogy megszólal a hangosbemondó: „Ellenség a kettes szektorban. Minden katona menjen a kettes szektorba!”. Na, 10 másodperc múlva úgy elözönlötték az addig békés folyosót, mint a hangyák. Jót röhögtem azon is, amikor egyszer megszórtam egy őrt a távolban, erre ahelyett, hogy viszonozta volna a tüzet, ELSZALADT a csávó! :)

Persze sok esetben az ellenség viselkedése egy előre megírt script szerint működik. Ez annyit jelent, hogy bizonyos jelenetek mindig ugyanúgy történnek: pl. egy osztag mindig ugyanonnan masírozik ki, az erősítést szállító repülőgép ugyanakkor érkezik, és ha te már számítasz erre – mert nem először csinálod a pályát –, szépen belegyalogolnak a tűzvonaladba. Van aki azt mondja, ez kiábrándító. Én azt mondom, *előfordul*. Ők is csak egy program részei... Összességében nézve azt mondom: élvezet volt ezekkel a Helghast katonákkal küzdeni. Remélem, ezzel mindent elmondtam!

Társaink viselkedése teljesen véletlenszerű. Az ellenséges tüzet mindig viszonozzák, lehet velük együtt dolgozni, de az előrenyomulásban rendszerint csak Rico jeleskedik. Ő az, aki a legtöbbször ki fog húzni a kakiból. Nem egyszer visítva próbáltam fedezéket keresni egy milliméter vörös energiacsíkkal, magamban már a halál pillanatát várva, amikor Rico megemberelte magát és kinyírta üldözőimet. Önfejűsége és nyomulása némely esetben viszont elég idegesítő: már épp sikerül szépen becserkészned egy osztagot úgy, hogy nem látnak meg, erre jön Rico és otromba törtetésével tönkreteszi az egész akciót. Érdekességképpen megemlíteném még, hogy társaink tőlünk függetlenül is végzik a dolgukat. Ha elszakadsz tőlük (mondjuk te a létrán mész le, ők meg két szobával arrébb a lépcsőt választják), gyakran hallod, hogy csetepatéba keverednek az útjukba kerülő ellenséggel. Jelenlétük kifejezetten izgalmas helyzeteket is előidézhet: ők hárman lefoglalják az ellent, te meg eközben egy ügyes mögékerüléssel becserkészheted a világítószeműeket hátulról! Egyszer olyat is tapasztaltam, hogy Hagha szépen letérdelt egy felállított gépágyú mellé, megragadta, és azzal osztotta az áldást. Ha vészesen lefogy a muníciód, hagyhatod, hogy ők csatázzanak. Általában elég jól elboldogulnak egyedül is. Néha még meg is nyerik neked a csatát... ;)

Mivel három másik társad kulcsfontosságú a játék során, ezért nem lehet meggyilkolni őket. Tulajdonképpen örökéletűek. Lehet vitatkozni, hogy ez jó-e vagy rossz. Én azt mondom, a játszhatóság és a hangulat szempontjából mindenképpen jó. Általában nem leszel egyedül (persze van, hogy olyan pályára jutsz, ahol egyedül kell ténykedned, de arra sincs szükség, hogy bevárd őket – jönnek ők majd szépen maguktól utánad), és azt hiszem, senki sem szeretne egy pályát mondjuk azért ötször újrakezdeni, mert a gép ellenfelek mondjuk lelőtték valamelyik főszereplőt... Asszem' elátkoznátok a fejlesztőket...

LÁTVÁNY

Mindenről beszéltem már, csak a lényegről nem: arról, hogy a Killzone miért az egyik leglátványosabb PS2 program, amivel valaha találkoztam. Gondban vagyok, mert mesélnék is, meg nem is – de szívem szerint inkább nem lőném le a meglepetés örömét.

A Killzone látványvilága egészen egyedi. Látszik rajta – részemről vitán felül áll –, hogy a fejlesztők ezzel a résszel foglakoztak a legtöbbet. Már maguk a karakterek is nagyon odavernek. Masszív, jó kiállású az összes figura; nem satnya robotok, nem sikamlós idegenek. Kidolgozottságuk – de most nem technikai szempontból mérve – semmihez sem hasonlítható! Biztos vannak játékok, melyekben szépen csillog a robotok páncélja. Olyanok is vannak, amikben full korrekt a bőreffekt, vagy a tükröződés. A Killzone karakterei *összességükben* profik. Mindenki tele van aggatva felszereléssel, szíjakkal, kevlár-páncélelemekkel. Nagyon életszerű minden.

A figurák mozgása, animációja nem kiemelkedő – szimplán csak jó. Embereink rendesen dülöngélve gyalogolnak és futnak, ami nagyon jól néz ki. Vannak persze egészen látványos dolgok is: ilyen például, amikor mászunk fel egy létrán, és szabadon tudunk közben nézelődni. (A lefelé csúszás meg egy külön szám!) Működik a rogybaba effekt, a lelőtt ellenfelek néha egészen mulatságos, nyakatekert pózokban képesek elfeküdni. Van, hogy felakadnak korlátokra, vagy haláluk után nem esnek el, csak nekidőlnek valaminek, vagy lecsúsznak a lépcsőn, mint egy szánkó.

A karaktereknél csak a tájak, helyszínek kidolgozottsága üt nagyobbat. Én letettem a maradék hajam is. Eszméletlen *rohadtbaromidurvajó* részletes minden. Nincsenek nagy, üres, maszatosan textúrázott felületek. Mindenhol végtelen részletgazdagság uralkodik: repedések, matricák, képek a falakon, többfajta falelem, kő, tégla, betörhető, szétlőhető, szanaszét robbanó üvegtáblák. Golyónyomok a falon, porzik a föld, ha belelősz, csobban a víz, ha golyó éri, repül a permet, ha gránát robban benne. *Elmondhatatlan, leírhatatlan, de tényleg*! Nincs két egyforma ház, nincs két egyforma rom, két egyforma utca. Minden teljesen egyedi. A város tényleg egy város, nem pedig egy











unalmasan ismétlődő „folyosó”. Gyönyörűek a fényhatások, a neonlámpák. Egyik pályán sincs „színorgia”. Minden nagyon össze van rakva, minden passzol, már-már művészi az összkép! A belső területek világosak, a lobogó tűz, a felszálló gőz, vagy a víz megjelenítése egyedülállóan szép.

Nagy szívfájdalmam az FPS játékokban a „nyitott területek”, az élő környezet hiánya. Nem bírom a sötét, éjszakai helyszíneket, a földalatti bunkereket. Nos, meglepve, és a szó szoros értelmében *elérzékenyülve* vettem tudomásul, hogy a Killzone 11 helyszíne majdnem 70%-ban nyitott terület! Itt minden megvan egy játékban, amit máshol meg sem mertek lemodellezni! Városi park (olyan cseresznyefa virágzással, hogy sírni tudtam volna a gyönyörűségtől!), tengerpart, patakmeder, többféle erdő, dzsungel, mocsár, havas hegyi hágók, dombra fel, hegyről le – nem is merem elsorolni.

A növényvilág, az meg valami *elképesztő*! Ezerféle fű, fa, cserje, bokor – már az is egy különleges élvezet jelent, hogy ezeket a csodálatos tájakat bejárhatod. Itt is, mint a belső tereknél, vagy a városi részeknél, hihetetlen a színek összhatása, ami néha a négy küldetésből álló teljes helyszínt fokozatosan végigköveti. Csak semmi kapkodás! A sápadtzöld mocsár után barnás mocsaras-erdő, majd fokozatosan színesedő lankás hegyoldal... áhh, ezt aztán tényleg látni kell. Van vihar, van eső, van hó – van itt minden!

Szólnom kell még a látvány kapcsán a különböző nagyméretű járművekről. Kidolgozottságuk tökéletes. Szinte izgató érzés először megpillantani a terepszínű tankokat, repülőket, vagy a vízi naszádokat. Gyakran találkozhatunk olyan látványelemekkel, mint a távolban feltűnő tüzérségi lövedékek, gomolygó füst, vagy a néha le-lecsapó fürge siklók...

Sokat árultam el? Remélem inkább keveset! Azt szeretném, ha titeket is úgy érnének majd a látottak, mint engem. Lesz ledöbbenés, az hót' ziher!

Amit most mondok, talán furcsán hangzik: úgy érzem, a Killzone látványvilága *túlontúl aprólékosra* lett csiszolva. Nem hiszem, hogy mindenki meg fogja érteni, értékelni fogja ezt a gyönyörűséget. Miért? Mert az ilyen fokú részletgazdagságnak súlyos ára van...

HANG

Ezt a bekezdést sem kívánom túlragozni. Játék közben nincs zene. Ami viszont a menük és az átvezető filmek során szól, tökéletes. Stílusos, hangulatnövelő harci indulók. A hangok olyannyira atmoszférikusak, hogy talán nem túlzom, ha azt mondom: 100% életszerű minden. A fegyverek, a robbanások, a járművek hangja hihetetlen, ehhez jön a sok beszéd a társak részéről, a jajveszékelés, és a Helghast katonák borzalmas hörgése, üvöltözése, harci kiáltásai.

A különböző helyszínek zajaitól és zörejeitől kikészültem. Zuhogó eső, sivító szél, a lehulló cseppek hangja egy már-már kellemetlenül csendes, vízhangos folyosón. Brekegő békák és tücskök a mocsárban, vadállatok nyekergése, bambuszlevelek susogása. Nagyon komoly! De majd meghalljátok... ;)

HANGULAT

...hogy mit gondolok a játék hangulatáról, az gondolom az eddigiekből kiderül. Engem tökéletesen elvarázsolt a Killzone. Valóban egy háborúban éreztem magam. Ha kellett, küzdöttem, mint egy állat, máskor menekültem fülem-farkam behúzva. Gyönyörködtem a tájban, és gyönyörködtetett az akció változatossága. A tökéletes élvezetet *szinte* semmi sem zavarta meg!

ÉRTÉKELÉS

Gondolom a teszt olvasás után mindenki számára egyértelmű, hogy a Killzone egy **egészen különleges játék**. 100%-ban hozza azt, amit egy FPS-nek hoznia kell, mint single, mind multiplayer módban. Mégis, gyönyörű látványvilága, eszméletlen játszhatósága, bombasztikus hangjai és a stílusban mérve kimagasló szavatossága mellet vannak hibái is. Olyan hibái, amiket én könnyedén elnéztem neki, de ha objektív értékelést akarok nyújtani nektek, nem titkolhatom el őket.

Ezek a hibák nem tervezésbeli gikszerek, nem is az ötletekkel vagy a megvalósításukkal van a bibi. Sajnos **technikai** problémák vannak. Az, hogy ezek kit mennyire zavarnak, játékostól függő. Én ugyan nem a „bolti” verziót teszteltem, hanem egy eredeti, Sony által küldött review példányt, és talán a csúszó megjelenés miatt még kijavítanak 1-2 dolgot, de ettől függetlenül mindenképpen szólnom kell róluk.

Elég gyakran belefutunk grafikai glitch-ekbe. Hirtelen mozdulatoknál furcsán megjelenített textúrákba, itt-ott feltűnő fehér poligon-vonalakba. Van, hogy a lelőtt ellenfelek végtagjai belelógnak a falba, lépcsőbe, padlóba, az elhagyott fegyverek néha a levegőben lebegnek. Én nem vágtam eret magamon ettől, tojtam rá, de bele lehet kötni, ez nem vitás.

Sokkal zavaróbb probléma a néha megjelenő framerate esés, azaz szaggatás. Ezért mondtam azt korábban, hogy a „részletességnek ára van”. Ez legtöbbször nem idegesítő annyira, hogy a játékmenet lássa a kárát, de sajnos vannak olyan kritikus pontok (pl. a repülő szerkezetek megjelenésekor), ahol néha bizony nem fogjuk rendesen eltalálni a célt, mert belassul a játék. Hányszor volt ilyen? Mondjuk háromszor-négyszer. Emellett egy olyan pálya van, ahol tartós a lassulás, egészen a vége felé, ráadásul nem ez a legrészletesebb helyszín, így nem is értem igazán a dolgot.

Mennyit adok a Killzone-ra? Egy erős **kilencest**. De ha szeretsz jókat játszani, és nem vagy egy kukacoskodó kritikus, vedd nyugodtan tíznek. Tudom, lesznek olyan médiák, melyek le fogják húzni, és nevetségesen alacsony pontszámot adnak neki – mert őket nem hatja meg a hype. Teszek rájuk. A Killzone egy nagyon gyönyörű játék, egy szuper FPS. Erős a szinglije, brutális a multija. Nem sok hozzá hasonlót találsz. Playstation 2-n például *egyet sem*...

Martin

KILLZONE

SONY / GUERRILLA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-12 Játékos, online, headset
memóriakártya 8mb (63KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ párját ritkítóan szép és hangulatos
× grafikai glitch-ek, néha beszaggat

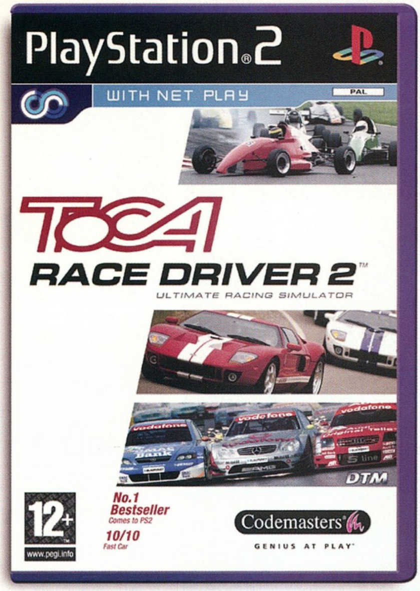
9 pont

A PADLÓGÁZ ITT NEM JÁTSZIK!

VERSENYEZZ MÁSHOGY!

Többen talán meglepődve látják lapunk novemberi számában a TOCA 2-t, hiszen a játék már fél évvel ezelőtt megjelent Xbox-ra. Nincs azonban okuk a PS2 tulajdonosoknak sem panaszkodni a fél éves késés miatt, egyrészt mert egy exkluzívnak induló nagyszerű autóverseny jelent meg a Sony gépére is, másrészt mert ez a fél év elégnek bizonyult arra, hogy olyan verziót készítsenek a fejlesztők, ami grafikailag is ugyanazt tudja, amit a Microsoft üdvöskéjére megjelent TOCA epizód. Bizonyára vannak olyanok, akik nem ismerik az előzményeket, így számukra néhány szóban összefoglalom, hogy mire számítsanak.

Én a közelmúltban leginkább a Burnout 3 és az Outrun 2 bűvöletében éltem, már ami az autós játékokat illeti, és elindítva a TOCA 2-t, bizony kellemetlen meglepetések értek már az első fél percben. Az ember persze tudja mi a különbség az arcade versenyek és a szimulátorok között, azonban az elméleti tudás ebben az esetben kevésnek bizonyult. Kipróbáltam néhány autót és pályát, és arra jutottam, hogy EZ a konzolos szimuláció, nem pedig az, amit pl. a Gran Turismo sorozatban „simulation mode"-nak neveznek (persze ettől még az is fantasztikus!). Hogy ez alatt egészen pontosan mit értek, azt a továbbiakban ki fogom fejteni, azonban még mielőtt belekezdenék ebbe, egy dolgot le kell szögeznem. Nem telik el úgy hónap, hogy bármelyik tesztelt autós játék után ne lenne több tucat felháborodott fórumozó a neten, akik szerint az éppen aktuális cikkíró teljesen kakukk a témához, és különben sem kormánnyal tesztel. A felháborodást megelőzendő, leírom, hogy én is kontrollerrel játszottam. Akárcsak az olvasók 97%-a... Elképzelhetőnek tartom, hogy a „játékélmény" szóval jellemzett titokzatos fűszerből így nem szippantottam be eleget, ugyanakkor hiszem azt, hogy ami igazán jó, az ilyen körülmények között is felfedi magát.









ULTIMATE RACING SIMULATOR

Nézzük hát, hogy a játék szlogenje üres frázis-e csupán, vagy valós tényeken alapuló büszkélkedés. Talán a fenti bevezető után nem ér senkit meglepetésként, ha én az utóbbi mellett teszem le a voksomat. Ennek nem csak az az oka, hogy autóinkat nem díszíthetjük matricákkal, nem okozhatunk közlekedési baleseteket és még csak szőke szilikonos csápoló csaj sem ül mellettünk az anyósülésen – nyilván ezek hiánya önmagában nem garantálja a fenti megtisztelő jelzőt.

A programban összesen 35 autó szerepel, az utcai kocsiktól a Forma 1-es járgányokig, a terepjáróktól a versenyautókig szinte mindent megtalálunk itt, aminek négy kereke van és alkalmas arra, hogy versenyezzük vele. Az igazi meglepetés azonban akkor éri a játékost, amikor sorban kipróbálja az összest. Itt ugyanis valóban teljesen más élményt nyújtanak mindannyian a vezetés szempontjából: nem csak arról van szó, hogy egyik gyorsabban megy, a másikkal könnyebb kanyarodni, a harmadik pedig négykerék-meghajtású! Leginkább a később ismertetésre kerülő karrier-módban jelent ez hatalmas kihívást, ott ugyanis gyakran versenyről versenyre változnak a járműveink, és mivel még gyakorló kört sem mehetünk, azonnal kell alkalmazkodnunk a megváltozott irányításhoz. Kipróbáltam ugyanazon a pályán öt autót, és a különbségek olyan nagyok voltak, hogy míg az egyikkel szinte csukott szemmel végeztem az első helyen, addig a másikkal ötödszörre sem tudtam dobogón végezni! A fék és ész nélküli vezetést tehát felejtsük el, ha rossz ívben veszünk egy fontos kanyart, akkor az gyakran akár a teljes vereséget jelentheti, hiszen hiába próbálunk zárkózni a következő körben, a többiek nem fognak megvárni vagy lassabban vezetni a kedvünkért. Ha csúnyán belemegyünk egy másik autóba, akkor nem elég, hogy reálisan sérül a járgányunk (tovább megyek, az útra esett kisebb darabok még a következő körben is ott fognak várni minket), de akár komolyabb büntetéssel is sújthatnak minket az agresszív vezetésért. Nem lesz tehát könnyű dolgunk, de azt hiszem, hogy aki kellően kitartó, az idővel ráérez az irányításra, és ugyanúgy elsajátíthatja a vezetésnek ezt a módját, mint ahogy pl. a driftelést az Outrunban (még ha ez kicsit hosszabb ideig fog is tartani). Persze nehogy valaki azt higgye, hogy a több bi szimulátornak kikiáltott játékot leszólom, szó sincs erről! Vannak realisztikus rally és Forma 1-es anyagok, amik az arkád-szimulátor mércén az utóbbihoz közelebb helyezkednek el, én csupán annyit állítok, hogy konzolokon a TOCA 2-nek sikerült talán a leginkább ez a művelet.

MARTIN BELESZÓL!

Hát vezetni azt tényleg nem könnyű benne, főleg egy ilyen antitalentum autóverseny játékosnak, mint én. Aki az élethűségre törekszik, az viszont megkapja, amire vágyik. Én bakker a második kanyarban úgy elszálltam, mint a győzelmi lobogó... ;) Ja, és összenéztem az X-es verzióval: tényleg ugyanolyan!



VERSENYZŐI KARRIER

Természetesen a megszokott időfutamokon és bajnokságokban is részt vehetünk, azonban a legérdekesebb játékmód kétségkívül a karrier. Ez egyfajta sztori-mód, ugyanis a különböző versenyek között videókat nézhetünk meg a mi főszereplésünkkel. Ezek elég szórakoztatóak, és sok is van belőlük, ráadásul saját szemszögünkből készültek ezek a felvételek, így is segítve a jobb beleélést. Karrierünk során különböző feladatokat kapunk (pl. végezzünk egy bizonyos helyen, legyünk benne az első háromban, gyűjtsünk elegendő pontot), melyek elvégzése után tudunk csak továbblépni. Természetesen a – nem vezetéshez kapcsolódó – játékélmény nem hasonlítható a fent már említett árkád programokhoz, ugyanakkor érzékelhető, hogy a készítők megpróbálták a komoly és könnyed elemeket megfelelően keverni egymással, ami mindenképpen dicséretes! A pályák száma is megfelelően magas ahhoz, hogy kellő kihívást és változatosságot biztosítsanak, az ötven valóságban is létező és kitalált szakasz ráadásul valóban különbözik egymástól, nem csak arról van szó, hogy néhány kanyart máshová tesznek egy versenyen, és ezzel máris két pályát kapunk.

MENNYIT ÉR?

Habár a fentiekben elsősorban elismerően szóltunk a játékról, muszáj a képet árnyalnunk egy kicsit. Ami előny, az egyszerre hátrány is: soha nem lesz a TOCA-ból kommersz alkotás, még ha sokan meg is veszik. Nem nyújt gyors sikerélményt, küzdeni kell azért, hogy igazán belejöjjünk, emiatt sokan hamar fel fogják adni, amiért tulajdonképpen még csak hibáztatni sem lehet őket. Külsőre egyébként szép a játék, különösen az autók lettek nagyon tetszetősek, ennek azonban az az ára, hogy a környezetet le kellett egy kicsit butítani. Zenékre maximum a menükben számíthatunk, verseny közben nincsenek amerikai divatpunk és tinirock-slágerek, mindenki döntse el, hogy ez negatívum-e vagy sem. Sokan, akik ismerték a program Xbox-os verzióját, bizonyára kíváncsiak arra, hogy változott-e ahhoz képest valami. A válasz az, hogy alig ,ugyan a készítők apróbb újításokat eszközöltek rajta (pl. szerepel benne egy pálya, amit itt láthatunk először), de 99%-ban ugyanazt kapjuk minden tekintetben. Ha egy szóval kellene jellemeznem a TOCA Race Driver 2-t, azt mondanám rá, hogy igényes, megfelelő kihívást nyújtó szimulátor. Kár, hogy ez több egy darab szónál...

Vega

TOCA RACE DRIVER 2

CODEMASTERS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-8 Játékos, online, dd 5.1
memóriakártya 8mb (1038KB), headset
analóg irányító (dual shock), kormány

✔ változatos vezetési élményt garantál
× sokan nehéznek fogják tartani

8.5 pont

CSILLAG SZÜLETIK



„A japán játékoknak annyi. Oda az eredetiség, nincsenek nagy ötletek. Lejtmenet az egész, most már több éve.” – győzködöm R. urat egy pesti kiskocsma füstös sarkában, miközben a második korsó sörömet babusgatom. R. úr megrázza a fejét, és újabb cigarettát kotor elő a gyűrött papírdobozból. „Hülye vagy, L.” – közli a maga lényegre törő stílusában. „A japánok még mindig tudnak, csak jobban meg kell kaparni a felszínt.”

Nem hagyom annyiban. „Persze, persze. Final Fantasy Kétszázhuszonkettő, Tekken Hatésfél, meg ezek a post-Gran Turismo projektek. Szép, szép – de nem eredeti. Hol egy új Shenmue? Hol egy új Jet Set Radio?”

R. úr hátradől, és pöccöl kettőt a kezében tartott öngyújtón. „Mondtam már: nézz a felszín alá. Hagyd a fenébe a nagy neveket. Underground játékgyártás, öregem.” A mellettem vacsorázó D. úrra pillantok, de ő nem akar belefolyni a vitába, jelenleg azzal van elfoglalva, hogy megfelelő mennyiségű mártást jutasson a rántott sajt panír-bordái közé.

„Oké. Akkor mondj egy példát. Ne két éveset, hanem valami frisset.” R. úr elmosolyodik, hunyorogva rágyújt, aztán kis kört ír le a levegőben a parázsló végű cigarettával. „Egyszerű. Katamari Damacy.”

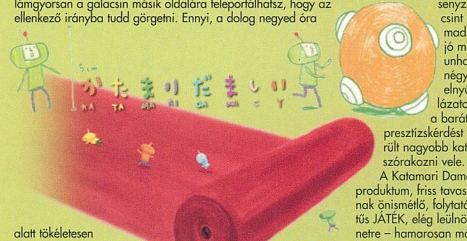
GYÚRJUK A GALACSINT!

A *Namco* **Katamari Damacy**-ja nehéz szülés volt. Keita Takahashi, a játék tervezője és direktora régóta házalt az ötlettel – a patinás japán kiadó vezetése pedig nagyon lassan adta be a derekát. Takahashi elmondása szerint megbeszélések sorozata, és hosszas győzködés előzte meg a projekt indulását. Az óvatosság érthető. Takahashi-san eddig csak segédmunkaerőként dolgozott (fejlesztőként persze, nem a friss kávéért és fánkért volt felelős :-), az alapötlet finom szólva is furcsa, a siker pedig erősen kétséges. Emberünk végül zöld utat kapott, kiutaltak számára egy igen szerény költségvetést, melléadtak pár embert, és hajrá… Takahashi erényt kovácsolt a nem túl rózsás helyzetből: a szűkös emberállományt egy japán egyetem videojáték-fakultásának diákjaival bővítette, akik gyakorlatilag ingyen és bérmentve, „házi feladatként” dolgozták ki a Katamari Damacy technológiai hátterét. A játék elkészült, 2004 tavaszán megjelent Japánban, és… átkozottul bejött mindenkinek, a boltokba óvatos duhajként pár tízezer példányt kiszállító Namco hamarosan azon vette magát észre, hogy a játék hiánycikk, a nép pedig utánpótlást követel. Egyszóval: *siker a négyzeten.*



A Katamari Damacy alapötlete röviden leírható: adott egy gömb, egy kis kalapácsfejű embereke, több hatalmas pálya, és rengeteg tereptárgy. A gömböt te (illetve: a fenti kalapácsfejű főhős) görgeti, és képes mindent „magához ragasztani” amihez csak hozzáér. Az, hogy mit tudsz felvenni, a gömb (kénytelen-kelletlen szólítom gömbnek, valójában ez a címben is szereplő katamari) nagyságától függ. Először csak egészen apró tárgyakat (például rajzszögeket vagy gyufaszálakat) ragasztasz magadhoz, aztán jönnek a kártyalapok, a dominók, a legyező, a tejes doboz, a kerti műanyagvödör, a szemeteslapát, a kutyaól… és így tovább egészen az extrém méretekig. Meddig lehet elmenni? Jó sokáig, a vége felé már komplett épülettömböket és szigeteket gyúrsz bele a galacsinba.

Miért jó ez nekünk? Elsősorban azért, mert egyszerű, de nagyszerű. Az irányítás könnyen tanulható: a két analóg kar előre / irányba nyomásával tudod görgetni a galacsint, a széthúzásukkal válthatsz pozíciót, a rángatásukkal felpörgetheted a katamarit (így tudsz feljutni meredekebb lejtőkön), a flippergombokkal pedig ugorhatsz egy kicsit, bekérhetsz egy felső nézetet, és villámgyorsan a galacsin másik oldalára teleportálhatsz, hogy az ellenkező irányba tudd görgetni. Ennyi, a dolog negyed óra



alatt tökéletesen elsajátítható. A móka ott kezdődik, amikor ráérzel a méretnövekedés ízére, és a galacsin remek fizikájára. A gyorsan felszedett első pár apró tárgy után a katamarinak „súlya” lesz, és a megváltozott méreteinek megfelelően elkezdi a maga saját kis életét élni. Még mindig jól tudod görgetni, de már nem egyszerű labdaként viselkedik: az oldalából kilógó kártyalap miatt kissé dülöngél, finoman balra húz, már nem tudod áterőltetni a kisasztal alatt, mert túl nagy, beleütközöl a kenyérpirítóba, és észreveszed, hogy egy nagy szürke macska ólálkodik odakint. Az ütközés az ellenséged: ilyenkor lehullik néhány tárgy a galacsinról – ez pedig rossz dolog. A pályák célja ugyanis az, hogy meghatározott átmérőjű katamarit produkálj az időkorlát lejártával. Különösen a mozgó objektumok (értsd: ez élőlények) lehetnek problémásak, ők hajlamosak többször is átgázolni rajtad, te pedig szitkozódsz a sok elhullott tárgy láttán. A végén úgyis te győzöl: megszívat párszor a macska, bemenekülsz előle a házba, feldagasztod a galacsint, aztán mész vissza bosszút állni: „gyere csak ide, bolhás dög!” felkiáltással rohanod le a cicust, és hopp, máris ott nyávog már valahol a katamari jobb felső részén. Remek ötlet, remek szórakozás!

A KOZMOSZ HERCEGE

A remek alapötlet magában valószínűleg nem vinné el teljes egészében a hátán a játékot. A Katamari Damacy az eredetiség mellett példás megvalósítást tud felmutatni. A játék NAGYON egyben van. A történet valami kegyetlenül agyament: apánk, a Kozmosz Ura egy este jól berúg, és lesöpri az összes csillagot az égről. A helyzetet nekünk kell megoldanunk, méghozzá úgy, hogy a Földön összegyűjtött tárgyakból alkotjuk újra az égi konstellációkat. A saját kis csillag-építgetős sztorinkkal párhuzamosan fut egy család története is, űrhajós apukával, bamba anyukával, és két gyerekkel – ebbe most hely hiányában nem bonyolódok bele, szintén teljesen elvont dologról van szó, én hatalmasakat vigyorogtam rajta.

A Katamari Damacy vizuális világa is megér egy misét: az intro és az átvezető filmecskék harsány Monthy Phyton stílusban vannak előadva (vibráns színvilág, „papírból kivágott” karakterek, és persze éneklő ludak – majdnem lesetem a székről, amikor megláttam őket :-), a játék konkrét grafikája pedig… nos, ez ízlés kérdése, nekem abszolút bejött a kizárólag szögletes objektumokból felépített világ – nem a szó hagyományos értelmében vett „lenyűgöző” grafika, inkább roppant stílusos, és igazán megkapó – tekintve, hogy a játék milyen hatalmas területeket, mélységeket-magasságokat, és mennyi tereptárgyat kezel egyszerre. A másik kedvencem a zene. Utoljára talán a Vib Ribbon zenei anyaga élt ennyire együtt a játékkal, ott minden szám Vibriről szólt – itt az összes zene a katamarinak van szentelve. Vidám j-pop, dzsessz, felpörgetett elektronika – van itt minden, fél óra játék után el sem tudod képzelni, hogy más muzsika szóljon alatta, mint ez. (Annyira tetszik, hogy meg fogom venni a soundtracket drága pénzért!)

A Katmari Damacy egyetlen gyenge pontja a szavatossága. NAGYON rövid. A fő sztorivonal kilenc pályát tartalmaz, plusz kapunk hét bonusz-küldetést (speciális tárgyakat kell gyűjtenünk a csillagképekhez – például rákokat), és nagyjából ennyi – egy hétvége (két délután) alatt simán végigjátszható az egész. A nehézség növelésével, durva időkorlátokkal valószínűleg lehetett volna növelni a játékidőt, de a fejlesztők szerencsére nem voltak ilyen olcsójánosok – a kiszabott idő humánus, harmadik próbálkozásra szinte bármelyik szcenárió teljesíthető. Van multiplayer is (osztott képernyő, ketten versenyzünk, hogy ki tud nagyobb galacsint összehozni – egymást is lehet támadni a katamari bepörgetésével), ez jó móka, csak viszonylag hamar megunható – nem ártott volna még három-négy játékmód. Az élvezetek hosszas elnyújtására egyedül a high-score táblázatok megszállottai számíthatnak: ha a baráti köröd is rákap a játékra, és presztízskérdést csináltok abból, hogy kinek sikerült nagyobb katamarit gyúrni, hetekig el lehet szórakozni vele.

A Katamari Damacy minden porcikájában eredeti produktum, friss tavaszi szellő napjaink játékgyártásának önismétlő, folytatásokat gyártó világában. Nagybetűs JÁTÉK, elég leülnöd vele egy gyors húszperces menetre – hamarosan már vigyorogsz, eltűnnek a ráncok a homlokodról, magába szippant, kikapcsol és elringat. Rövid, de töményen szórakoztató. Sok ilyen kéne még.

Liquid





MARTIN BELESZÓL!

Erről a játékról az a vicc jutott az eszembe, amikor várja randira a srác a lányt, aki késik. Kivesz a pali unalmában egy pötty „macskát” az orrából, és elkezdi pödörgetni két ujja között. Egy óra múlva megjön a csaj. „Régóta vársz?” „Áááá, dehogy…” – és ide most el kell képzelni, ahogy egy focilabda nagyságú gömböt gyúrogat… :)

KATAMARI DAMACY

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

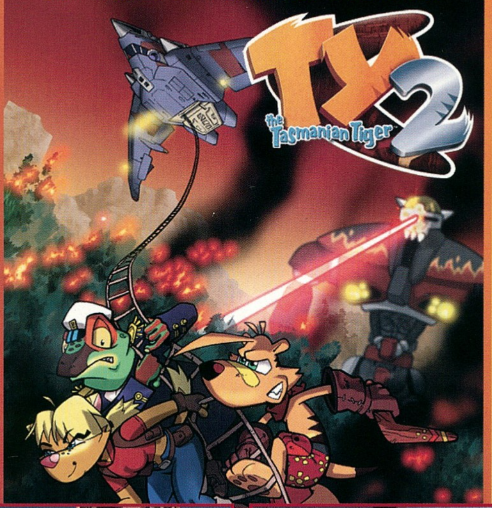
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (75KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ vadítóan eredeti és szórakoztató
× nagyon rövid

8.5 pont

EZ NEM A MALÁJ TIGRIS



ÖTLETEK INNEN-ONNAN

Ha egy címben szerepel a kettes szám, az az esetek nagy részében arra utal, hogy az anyag valaminek a folytatása. Bizony, ez alól a szabály alól a **Ty 2** sem képez kivételt, még akkor is, ha viszonylag kevesen emlékeznek az időközben sorozattá avanzsált játék első epizódjára. Jött, megnéztük és gyorsan el is felejtettük mára a tazmán tigris kalandjait feldolgozó játék első részét, aminek a legfőbb okát nagyon egyszerűen meg lehet fogalmazni: volt nála jobb. Ráadásul nem is kevés. (*„Nem gond, odaadjuk az unokaöcsinek, a Mario-t is élvezte, pedig még csak másfél éves. Mármint az öcsi, akinek nincs bajsza."*). Nem kívánok felsorolásszerűen megemlíteni minden platformjátékot, hiszen mindenki kívülről fújja a címeket, de nyilvánvaló, hogy ha van Jak, Rachet & Clank és több más nyalánkság egy gépre, akkor csak azután érdemes gyengébb darabokba belevágni, ha a jobbak már az ember könyökén jönnek ki. Persze nem volt rossz a Ty sem a maga idejében, csak rosszkor jelent meg, és nélkülözte azokat a jegyeket, melyek megélte esetén arról beszélhetünk, hogy igazán egyedi, magával ragadó egy program. (*„Ezt már itt láttam. Ezt pedig ott. Jé, ez is mintha ismerős lenne..."*) A nagyon aranyos figurák, a könnyű és gyakran egyszerű játékmenet azt sejttette, hogy elsősorban a fiatalabb korosztálynak készült, és így tulajdonképpen egy rossz szavunk sem lehet rá. Vélhetőleg nem volt nagy anyagi bukás sem, hiszen a készítők belevágtak a második rész be is, aminek a végeredményével elégedettek lehetünk, tiszta szívvel ajánlható azok számára, aki szeretik a könnyed, ugyanakkor szórakoztató platformjátékokat, és nem rendíti meg őket az sem, ha kicsit gyerekesebb egy anyag. Persze nagyon előrerohantunk, a fentiek tulajdonképpen már a végkövetkeztetések, ugorjunk hát vissza az elejére.

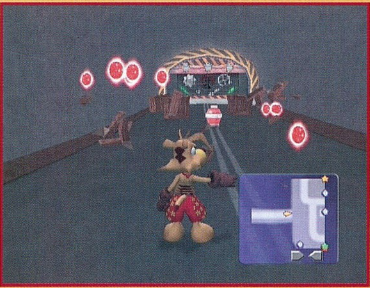




ELSŐ BENYOMÁSOK

Az első öt perc után meg voltam győződve arról, hogy mindent tudok a játékról. Arcomon gonosz mosoly terült szét (*„Kedvesem, be tudnád hozni a vitriolt? Ja, csak egy kis savazáshoz lesz."*) és magamban már meg is fogalmaztam, hogy mi a legnagyobb baj vele. Lett is nagy meglepetés, amikor az első szakasz a végéhez közelített, majd elkezdődtek a valódi történések (*„Menjél csak, mégis később fekszem le, egy kicsit még játszom."*).

A sztori tulajdonképpen ott folytatódik, ahol az előző rész véget ért. A Cass névre hallgató fogonosz kiszabadul börtönéből, majd a nemzet elnökévé nevezi ki saját magát, így szörnyű praktikáit immáron legálisan űzheti. Jól látszik, hogy a felütés finoman fogalmazva sem üti meg egy klasszikus regény színvonalát, de éppen elég ahhoz, hogy a fiatalabbakat lázba hozza (*„Politikai platformjáték? Kemény..."*). Ahogy túlesünk az első szakaszon, kitárul előttünk a világ. Bizonyára sokan emlékeznek arra, ahogy a Jak 2 kezdődött. Épület belsejében haladva minden arra utalt, hogy egy old-school platformjátékról van szó, aztán amikor kiértünk a szabadba, egy hatalmas világ tárult fel előttünk. Na itt ugyanez történik, kicsiben. Persze a Jak 2-t felhozni példaként talán felelőtlenség, már látom is a csillogó szemekkel boltba rohanó vásárlókat, akiket azért arra kérek, hogy olvassanak tovább (*„Az egér egy olyan patkány, akinek jó a marketingje."*). Az összehasonlítás arra vonatkozott, hogy innentől – relative – szabadon kalandozhatunk a különböző területeken. Egyszerre három küldetésünk lehet aktív, amiből az egyik – a térképen piros csillaggal jelölt – mindig a fő történéti vonalat hivatott továbbvinni, míg a másik kettő attól teljesen független. Megcsinálhatjuk őket bármilyen sorrendben, bár később egyre több olyan lesz, amihez bizonyos feltételt teljesítenünk kell, nem ugorhatunk rögtön nekik. Ezek a feladatok egyébként többfélék lehetnek, bár ha nagyon megeröltetjük magunkat, akkor legkönnyebben a harci és ügyességi kategóriákra oszthatjuk szét őket. Gyakran fordul elő, hogy egy adott területet kell megtisztítanunk a gonosz Cass embereitől (*„Miért írtam embert, amikor csak állatok vannak a programban?!"*), de emellett klasszikus ugrálós küldetések és különböző járművek vezetése is az állandó feladataink közé fog tartozni.





A harc egyébként jópofán lett megoldva, az első résszel ellentétben itt már két bumeránggal küzdhetünk az esetek többségében, de bizonyos helyzetekben beszállhatunk a már említett járművekbe is, rögtön az elején egy mechába! A bumeránggokból egyébként rengeteg fajta van, ezek egy részét a boltban vehetjük meg, és mindegyik más tulajdonságokkal rendelkezik, a jeges verzióval pl. rövid időre jégtáblákat hozhatunk létre a vízen.

A készítők láthatólag célként tűzték ki azt, hogy minél több változatosságot vigyenek a játékba, ezért szerepel a különböző küldetések mellett sokfajta jármű is a Ty 2-ben. Helikopterezhetünk, vezethetünk terepjárót és külön kart versenyeken vehetünk részt, és ezek mindegyike teljesen más irányítást igényel, ami nagyon tetszett nekem. A kart versenyről azt gondolhatták, hogy nagyon jól sikerült, másnak nem lehet betudni azt, hogy a nyitómenüből is el lehet érni önálló játékként. Ezt sajnos már nem tartottam annyira jó ötletnek, ugyanis a Crash- vagy Mario Karthoz viszonyítva borzasztóan gyengére sikerült, meg kellett volna hagyni a program egyik eldugott küldetéseként, úgy megbocsátható lett volna. (*„Lehet, hogy nem kellett volna közvetlenül előtte TOCA-zni."*)

NEM ROSSZ!

Szomorú, ha az embernek előítéletei vannak, és nem tagadom, nekem voltak. Egy-két hónap alatt jött a Sly második, a Jak és a Rachet harmadik része, emiatt teljesen komolytalan és elhibázott döntésnek tartottam a Ty 2 megjelentetését. Tévedtem. Egyrészt amiatt, mert elég sokat változott és fejlődött az első epizód óta a program, másrészt mert teljesen más célcsoportnak szól. Emlékszem, hogy amikor kb. 110%-ig játszottam a Jak második részével, a családom ki akart tagadni, a menyasszonyom el akart hagyni és a földnek csapott kontroller mindennapos eseménynek számított (*„Azért megérte, sok éve nem találkoztam olyan kihívásokkal, mint ott."*). Itt nyugodtan, kényelmesen játszottam, és hiába volt könnyű, élveztem ezt! Azok, akik szeretik a könnyed szórakozást, szeretni fogják a Ty 2-t, feltéve, hogy nem múltak el 14-18 évesek. A grafika „folyékony", a szereplők aranyosak, a szinkronok tökéletesek! Kevés olyan állat van, ami nem szerepel a játékban, és a legtöbbjük igazán jól is sikerült. A különböző dolgok gyűjthetősége, a változatos kihívások és az érdekes játékmenet megelégedésre ad okot. Ettől persze továbbra is áll, hogy kicsit rosszkor lett kiadva, és a hardcore platform-rajongók nem erre lesznek rázigulva. Nem ajánlom senkinek, hogy tegyen vele egy kísérletet, mert tíz perc után lehet, hogy nem fog neki tetszeni. Játsszon vele néhány órát, akkor már mindjárt más lesz a helyzet. Ha mégsem, akkor pedig úgyis ott van a rengeteg másik platformjáték. (*„De miért beszélek magamban?"*)

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Sajnos Vega elvitte a játékot, és vissza sem hozta lapzártáig, így nem, hogy kipróbálni nem tudtam, de még a gépemben sem járt...

TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESUCE

ELECTRONIC ARTS / KROME STUDIOS
MÁS VERZIÓ: X, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8mb (124KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ fejlődött az első részhez képest
✕ a kicsiken kívül nem nagyon fog másnak tetszeni

7 pont



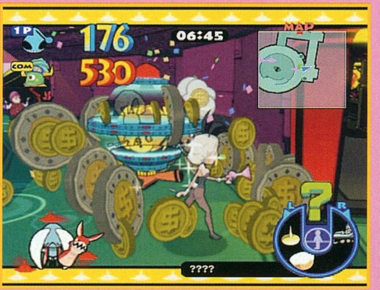
PÁNIK A KÖBÖN

BŐR ALATTI REJTÉLY

Gondolom akadnak köztetek páran, akik emlékeznek a Gremlins 1986-os nagysikerű, Jack the Nipper című játékára. A program központi figurája véletlenül sem összetévesztendő a viktoriánus korabeli Anglia hírhedt sorozatgyilkosával, hisz Jack csupán egy rosszcsont kisfiú volt, akinek a *bőrébe bújva* megtapasztalhattuk a felnőttek bosszantásának minden örömét, illetve alkalomadtán mellékhatását. A Japánban Meiwaku Seijin: Panic Maker, a többi nyelvterületen pedig **Under the Skin** címen napvilágot látott játéknak a láttán azonnal ez a klasszikus cím ugrott be (akárcsak Reiker Úrnak anno), hisz a két program azonos ötleten alapul, de míg 1986-ban egy kissráccal kellett rossz fát tenni a tűzre, addig 2004-ben már Cosmival, a hajótörést szenvedett ufonauta-bébivel kell csintalankodni. A névváltást jelen esetben nem rovom fel a *Capcom* számlájára, mert a Bőr Alatt legalább annyira – ha nem jobban – illik a produktumhoz, mint a Pánik Mérő.







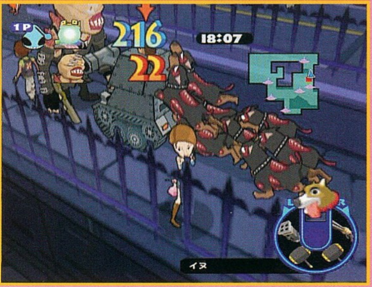
ITAZURA'S DOJO

A nyúlfarknyi Story Mode első pályáján Itazura mester, a japánoktól már megszokott beteg stílusban prezentált, bábozó nyúl instruál(hat)ja Cosmit, ez a Tutorial tehát. A képlet egyszerű: adott egy kék kis ürlény, melyet a jobb karral irányítunk. A kamera mozgatására a bal kar szolgál, melyet egyébként az R2-vel húzhatunk be főszereplőnk mögé. Az R1 és L1 az itemek közötti választásra, az X pedig az aktuális tárgy használatára szolgál. Háromféle itemcsoport van, a normális, a random és a vírus, mindhárom közös jellemzője, hogy ezekkel lehet bosszantani az alapjáraton békés, de tűrőképességük határát hamar elérő Földlakókat. Közel félszáz különféle tárgy szolgál a csíntevések eszközéül. Kelthetünk forgószelet, megidézhetünk T-Rexeket, felbőszített elefántcsordát, kutyafalkát, cápakompániát. Bombákat, rajzszögeket, figyelemfelkeltő, de később hatalmasat robbanó tűzijátékot helyezhetünk el lehetőség szerint minél nagyobb tömegben, hipnotizáló karaoke előadást tarthatunk, pofátlanul belevakuzhatunk gyanútlan, személyiségi jogaikat féltő járókelők arcába, aknavetővel, pisztolyokkal, puskákkal, tankokkal és egyéb fegyverekkel lőhetjük őket fenéken, gigantikus hamburgereket dobhatunk rájuk, vagy csak szimplán képen törölhetjük őket egy habos pitével. Hatásos módszer az ágyúgolyóvá változás, a bokszkesztyűvel való bepancsolás, az egyfajta szuper-ürlénnyé – Cosmicmanné – való változás és az e formában történő gyalogosütlegelés. Egyes tárgyak kérdőjellel jelöltek, ezekről előre nem lehet tudni, hogy miféle funkcióval bírnak, így használat előtt az X gombbal fel kell fedni kilétüket. A korcsolyával gyorsabban lehet közlekedni, de millió más egyéb tárgy van még, melyek felfedezése a Mélyen Tisztelt játékosokra vár.

IT'S PANIC TIME!

Nem véletlenül kell idegesíteni a járókelőket, a bosszantásukért ugyanis coinok járnak. Érdemes egyszerre minél nagyobb tömeget megcélozni baromkodásunkkal, ekkor ugyanis nagyságrendileg több pénz ütheti a markunkat (melyet a porszívó itemmel hamar fel is lehet szippantani az időigényes egyenként való összegyűjtés helyett). Összesen nyolc Single Player misszió került beintegrálásra a játékba. A helyszínek változatosságával nincs gond, Coco Town békés, modern városrésze, Frontiersville vadnyugati érája, High Stakes Hills plázája, Big Booty Bay kalóz-kikötős városrésze, Praksylvania horrorisztikus világa, Pharaoh Island egyiptomi negyede, illetve Raccoon City Resident-paródia helyszíne a kinyitható utolsó, záró pályaszakasszal együtt megfelelő változatosságot garantál. Egyetlen, a bélyegét az egész játékra rányomó, de kétségkívül nagy hiányosságként csak a végrehajtandó küldetések rövidségét tudom felhozni, egy misszió ugyanis maximum tíz perc hosszú lehet. Van, hogy csak bizonyos számú coint kell összeszedni, de van, hogy egy vetélytársunknál – mint például Baron Protopnál, Magnetronnál, Princess Cleonál – többet kell gyűjtenünk. Előfordulnak kooperatív feladatok is, mint például Praksylvaniában, ahol Cadabra-val, vagy Raccoon Cityben, ahol King Workkel együttesen kell megfelelnünk adott elvárásoknak. Ezek az elvárások közül egyébként csak egy lóg ki a sorból, mikor nem megfelelő számú pénzt kell összeszednünk (általában 500-at), hanem Nemesist kell megfékeznünk: addig kell ütlegelnünk-idegesítenünk, míg időlimiten belül el nem veszíti valamennyi összegyűjtött pénzegységét.





BODY SNATCHERS

Hiába Cosmi csöppet sem ijesztő, sőt kifejezetten békés fizimiskája, a csillagközi gyarmatosítás gondolatától maguk alá rosáló emberek kis barátunk ürlény formájától – hogy stílusos legyek – meglehetősen idegenkednek, ezért megpróbálják azt elpusztítani. Szegénykre főhősünknek így nem marad más lehetősége, mint emberek külalakját analizálni (Kör gomb), majd azt a mini-térképen rózsaszínnel jelölt UFO-k védelme alatt magára ölteni. Ilyenkor az analizált test alakját felvéve minden további nélkül el tud vegyülni a tömegben és megkezdheti áldásos tevékenységét. A felbőszített emberkék rosszallásuk jeleként időnként egy-egy taslival jutalmazzák hősünket, illetve ha nagyon kiakadnak üldözőbe is vehetik. Amennyiben túl sok pofont kapott be, Cosmi visszaváltozik eredeti formájára és iszkolhat is a csoportos irtó hadjárat elől. No de semmi pánik, újabb testbe való belebújással máris újra elvegyülhet a kis kék lény a tömegben! A legidegesítőbb ellenlábasaink a pályákon előforduló, a mini-térképen pirossal jelölt, főszereplőnkhöz hasonló testrabló ürlények. Sajnos ők nem kizárólag a Földlakók, hanem ellenünk is harcolnak, ráadásul meglehetősen nagy vehemenciával...

A játék alapötlete nekem nagyon tetszett, két óriási hiba mellett viszont nem mehetek el – bármennyire is jó és hangulatos a game: **rövid**. A sztori-mód nagyon-nagyon rövid, a szavatosságon azonban a kinyitható extra játékmódoknak és a multiplayer VS küldetéseknek sem nagyon sikerül javítaniuk. A másik észrevételem, hogy hiába stílusos a grafika, ez bizony csak közepes: a játék állóképeken még elmegy, de az indítást követően először csak egy nagy színes pacának tűnt az egész. Hogy finoman fogalmazzak budget kategóriásnak tűnik a kivitelezés, pedig nem az... Jó game tehát, csak... csak-csak. Azért a pontszámhoz hozzáteszek fél pont pluszt a CAPCOM önkritikáját értékelendő: a Raccoon City paródia és az extrák között megtalálható Viewtiful Joe-DMC poénkodás kifejezetten tetszett.

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Erről a játékról bővebben először a saját Előétel rovatunkban olvastam, és, hát hogy is mondjam: Böjtös Gabi bemutatója után nem kaptam túl nagy kedvet hozzá. Most viszont Dae tesztjét böngészve elég érdekesnek tűnik a dolog, valószínűleg ki is fogom próbálni, de ha igaz a hír a szavatosságáról, sajnos azt kell mondanom: az árát nehezen éri meg...

UNDER THE SKIN

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

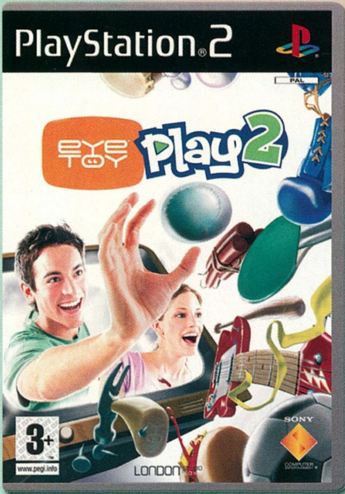
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (54KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jack the nipper után szabadon
× mosott gfx, ultrarövid élettartam

6 pont

PARTI JÁTÉK MIX



NEM VAGY EGYEDÜL

Talán még nem fordult elő a magazin fennállásának történetében, hogy ennyien teszteltünk volna egy adott játékot, mint a most bemutatásra kerülő darabok esetében (és ezért köszönetet is szeretnék mondani a résztvevőknek és a házigazdának, Kopának). Ennek az oka, hogy pont a cikk leadása előtt került sor egy össznépi bulira, ahol némi tankolás után mindenki elérkezettnek látta az időt a közös játékra. Persze előfordultak disszonáns hangok a nagy örömködés közepette is („Ehhez nem lehet eléggé berúgni, hogy jó legyen!"), de ezeket hamar elhallgattattuk egy alsó és felső fogsor közé ékelt mikrofonnal. Persze nem tudtunk mindent ott helyben kipróbálni, de a másnap délutáni macskajajos próbálkozásaim ismét bebizonyították, hogy vannak olyan játékok, amiket egész egyszerűen arra teremtett a sors (na meg persze a fejlesztők), hogy társaságban játssza őket az ember. A bemutatásra kerülő alkotások első három darabja ilyen. Olyan sokszor elmondtuk már a lap hasábjain, hogy már unalmasnak tűnhet: néha mindenkinek jót tesz, ha nem egyedül bámulja a képernyőt, hanem sokadmagával. Tegyétek ezt ti is!

SINGSTAR PARTY

Alig telt el fél év az eddigi legjobb karaoke program megjelenése óta, a *Sony* máris elérkezettnek látta az időt arra, hogy kiadja a folytatást, a **Singstar Party**-t. Persze mind a „Party", mind a „folytatás" szó erősen viszonylagos. Előbbi azért, mert az előd ugyan tartalmazott a magányos emberek számára egy karrier módot, mégis bulikon aratta a legnagyobb sikert, tehát akár már azt is hívhatták volna így. Tulajdonképpen a zenei kínálat sok szempontból gyenge volt, de legalább kommersz – és ebben az összefüggésben ezt még dicséretnek is vehetjük, hiszen legalább volt némi esély arra, hogy ne csak a refrének csengjenek ismerősen. Az elmúlt negyven év slágerei közül a hörgősmetál szerelmesein és a Bódi Guszti rajongókon kívül bárki megtalálhatta a neki tetsző nótát.

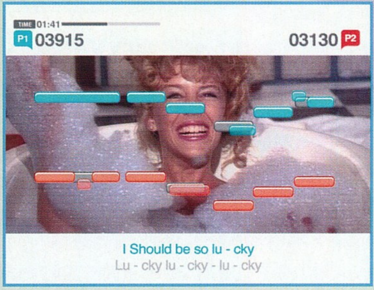
A folytatás szóba azért köthetnénk bele, mert egyrészt nem szerepel a címben a bűvös „kettes" szám, másrészt az eredeti programnál ezúttal minden szempontból kevesebbet kapunk, így a „küldetéslemez-jellegű" jelzővel illethetnénk, ha lehetne az általunk előadott nyávogásra a küldetés szót használni. Probléma persze egy szál sincs vele, meg fogja ismét találni a célcsoportját, cérnavékony hangú majdnem-tinik, tütüs állapotban lévő fiatal konzolosok és unatkozó háziasszonyok ezrei fognak egymás vállán taposva sorban állni a boltokban. Ezúttal karrier módot nem találhatunk a programban, de a harminc felvételt már nem csupán magányosan énekelhetjük el, hanem párban is. Nem is akárhogy, több különböző játékmód gondoskodik arról, hogy míg ketten úgy érzik, hogy éppen hülyét csinálnak magukból, addig a társaság a hasát fogva fetrengjen a földön. Akár nyolcan is nekiállhatnak a küzdelmeknek, bár egyszerre természetesen csak két mikrofon aktív. A duett pontosan az, amit a neve sugall: a felvételek bizonyos sorait az egyik énekes, míg a többit a másik énekli el, természetesen felváltva. Itt a pontszámok összeadódnak, tehát nem egymás ellen kell versenyezni, bár lehetőség van arra, hogy a páros csapatok egymással is megküzdjenek. Az igazi megasztárok azonban nem ebben a módban mérkőznek meg, hanem egy időben éneklik ugyanazt a nótát, és közülük az nyer, aki magasabb pontszámot ér el.

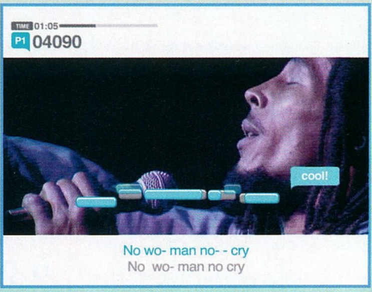
Természetesen a nehézség ezúttal is skálázható, a legkönnyebb fokozatban tulajdonképpen elég, ha megfelelően dúdoljuk a szöveget, azonban sokkal nagyobb kihívás vár mindenkire, ha megpróbálkozik a nehezebb fokozatokkal is, bár amennyiben a résztvevők nagyjából azonos szinten vannak, bőven elég lesz az alapszintű kihívás. Az EyeToy-t megint bedughatjuk a PS2-be, ez esetben a képernyőn megcsodálhatjuk saját magunkat éneklés közben, egyszeri kipróbálásra javasolt mindenkinek, a sokkoló élmény garantált.

A zenei kínálat a többség véleménye szerint egy fokkal rosszabb az eredetinél, hiányoznak azok a felvételek, aminek láttán mindenki egyszerre kiált fel, hogy „na ezt énekeljük el sürgősen". Vannak persze régi klasszikusok (Elvis, Little Richard, The Foundations), '80-as évekbeli kommersz művek (Kylie Minogue, Cindy Lauper, Tiffany) és persze mai számok is, az amerikai divatrock-slágerektől egészen Dido-ig – a teljes felsorolástól ezúttal eltekintünk. Akad persze kellemes meglepetés is, ilyen volt a Burnout 3 egyik felvétele Franz Ferdinandtól, a Police Every Breath You Take-je vagy a „leülősebb" bulikhoz Bob Marley örökérvényű slágere, a No Woman, No Cry.

Az összkép tehát eléggé vegyes, a játékélmény sem sokat változott az új játékmódok ellenére, aki már unja az eredeti Singstart, vagy sosem találkozott vele, az mindenképpen vegye meg, elrontott bulik megmentője is lehet akár. Ja, a Böjtinek amúgy teljesen király hangja van, azt hiszem a Megasztár 3-ra elküldöm titokban a jelentkezését! :)

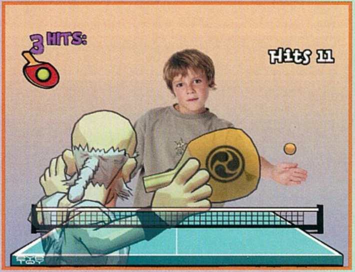


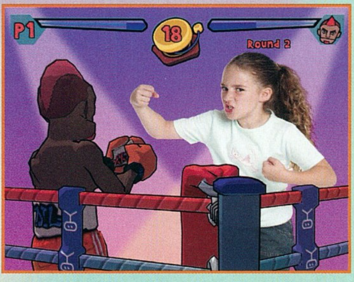




EYETOY: PLAY 2

Vizsgálatunk következő tárgya – ez talán a lap alján található pontszámból már sejthető is volt – a négyes abszolút kiemelkedő darabja. Bízom benne, hogy az EyeToy-t sem kell bemutatni senkinek, a tavalyi év során számtalan innovációs díjat nyert alkotás valóban nagyon kellemes fejlesztés volt a maga idejében, bár otthon, egyedül játszva sokat veszített a varázsából. Az alapötlet – szóljunk bele interaktív módon a képernyő történéseibe – zseniális, és előrevetítette azt, hogy rövid idő alatt kiegészítők tucatjai fogják elárasztani a piacot. Ez nem történt meg, emlékeim szerint csupán az erősen közepes Groove jelent meg azóta, amit tulajdonképpen nem is bánok, ugyanis semmi szükség arra, hogy ami egykor jó ötletnek számított, lerontsák azzal, hogy ötlethiányos produktumok tucatjait dobják piacra. El is könyveltem magamban, hogy az egyszerű de nagyszerű játékokat tartalmazó eredeti EyeToy jelenti a technológia csúcsát, majd legközelebb kitalálnak valami mást PS3-ra.





Ekkor jött az **EyeToy 2**, ami egy csapásra megváltoztatta a véleményemet. Ha megkérdeznék, hogy mi baj volt az első résszel, tulajdonképpen nem tudnék rá mit válaszolni, hiszen meg voltam elégedve vele – de ennek csak az az oka, hogy nem láttam jobbat nála. Most már tudom, hogy mi a fejlődés útja: az eredeti játékok nem voltak elég összetettek és hosszúak ahhoz, hogy hosszú távon is elszórakoztassák az embert, hiába volt régebben a bulik állandó kelléke, mára a feledés homályába merült. Pontosan erre a problémára jelent választ a második epizód, ami 12 minijátékot tartalmaz, és egy-két kivételtől eltekintve a legrosszabb is simán veri az első rész legjobbjait.

Alapvetően megváltozott a minijátékok felépítése: ezúttal nem egy feladatot kell teljesítenünk különböző pályákon, hanem több, egymással összefüggő kihívás váltakozik. A tisztánlátás kedvéért mondok egy példát, ami egyben az ET2 legjobban sikerült része, a Mr. Chef. Itt egy konyhában kell megállnunk a helyünket. Konkurens szakácsok állandó zaklatásának leszünk kitéve, akik rendre bejelentkeznek azért, hogy jól megverjük őket uborkaszeletelésben, paradicsomzúzásban és sajtreszelésben. De ez nem minden. A támadások visszaverése után különböző alapanyagokból kell elkészíteni a rendelésnek megfelelő ételeket, mégpedig úgy, hogy az összetevőket megfelelő sorrendben ráhúzzuk a tányérra. Gyorsnak és pontosnak kell lennünk, de elképzelhető, hogy elfogy valamelyik alapanyag, ilyenkor gyorsan be kell szaladni hátra válságmenedzselni, és egy minijátékban pótolni a hiánycikket. Igen, arról van szó, hogy nem elég, hogy többfajta feladatból áll össze az egész, még ezeken belül is minijátékokra osztották a készítők a tennivalókat. Egy menet legalább tíz percet jelent a konyhában, búcsút inthetünk tehát az egy perc alatt teljesíthető kihívásoknak. Persze nem minden ilyen bonyolult, mint a Mr. Chef-ben, mégis nagyszerű.

A Kung 2 az első részben megismert (és megszeretett) kung-fu-zás továbbfejlesztett változata komoly főellenfelekkel (!) és változatos, a játékmenetre is kiható helyszínekkel. A léggitározás és a dobolás sem rövid móka, de köszönhetően a nagyszerű zenéknek és a ritmusérzéket is tesztelő kihívásnak, mindenki tetszését elnyerték a tesztelés során. Persze leírhatnánk itt most minden egyes játékot, de bízunk abban, hogy már ennyi alapján is sikerült ízelítőt adnunk a várhatóan fergeteges hangulatból. Mint már említettem, két-három fejlesztés színvonalát tekintve kilóg a többi közül, de még így is marad elég, amivel hosszú távon – és most jön a meglepetés –

MARTIN BELESZÓL!

Azon a bizonyos tesztelős bulin én is ott voltam, és tényleg nem hittem a szememnek, amikor HZX és Böjti egymás kezéből kapkodták ki a mikrofont… sőt, olyan is volt, amikor legalább négyen vokáloztak egyszerre! Akartam is menni, hogy beszálljak Kajla Mónika Áj Sud Bí Szó Láki örökzöldjének elzümmögésébe, de akkor Cheap kiszólt az erkélyről, hogy menjek már ki, mert én jövök… ;)

akár egyedül is el tudjuk tölteni az időnket. Fájós fejjel is hosszú órákon keresztül ugráltam itthon, Király Gabiként védtem, Klampárként pingpongoztam és Snake-ként rejtőzködtem. Másnap persze meglett a böjtje, hónapok óta nem keltem ilyen izomlázzal, mint akkor. De megérte...



U-MOVE SUPER SPORTS

A *Konami* saját fejlesztésű EyeToy kiegészítője is megérkezett, és amennyire el voltam ájulva az ET2-től, annyira csalódást keltett a **U-Move Super Sports**. Nincs vele semmi komoly gond, egy kicsivel rosszabb ugyan mint az eredeti ET, de ezt ellensúlyozza a 15 válaszható feladat. A legnagyobb probléma, hogy közel azonos időben jelenik meg a fent már boncolgatott alkotással, és ez komolytalanná teszi. Abban megtudhattuk, hogy mi a követendő út a fejlesztésekben, ez egy lépés vissza az alapokhoz. Minden játék rövid benne és nagyon egyszerű. Szó sincs arról, hogy ne lehetne elszórakozni vele, sőt, még azt is el tudom képzelni, hogy egy buliban, ahol a tíz perces köröket nincs türelme a részt vevőknek kivárni, még sikert is fog aratni a stílusos, cell shaded grafikájával.

Itt minden a sport körül forog, elsősorban a foci lett kiemelve, a 15-ből 10 minijáték foglalkozik a világ egyik legnépszerűbb sportjával. Persze ezek nagy részének semmi köze nincs az eredeti labdarúgáshoz, hiszen labdázhatunk ufókkal vagy beállhatunk flipperkarnak is, pedig emlékeim szerint ilyesmi nem fordul elő gyakran a Bajnokok Ligájában.





Itt is vannak persze olyan pillanatok, amikor elégedetten dörzsölhetjük meg elmerevedett izmainkat. Ilyen a már említett flipper-foci, amikor karjainkkal tudjuk a golyóként funkcionáló labdát a magasban tartani, de említhetném akár a szögletrúgás utáni kapura fejelést is, mint nagyon szórakoztató momentumot. A legjópofább azonban a golf, amiben a labda útjából kell az arra szálló madarakat félresöpörni, a falevelekkel és bogarakkal együtt. Ha nem vagyunk ügyesek, akkor ez mind lassítja a golflabdát, és nem fogunk tudni a lyukba beletalálni. Ezek egyszerű, de nagyszerű játékok, az igazi különbségek azonban akkor mutatkoznak meg a két EyeToy-ra fejlesztett alkotás között, amikor azonos témát dolgoznak fel. Mindkettőben van védés és baseball. Míg az ET2-ben a kapussal ugrálni és vetődni kell, erőnléti futóedzésen részt venni, majd éles meccsen tesztelni a tudásunkat, addig a U-Move-ban beállunk a kapuba, amit majdnem megtöltünk, és a karunkkal lazán csapkodva védünk ki szinte bármit. Ez itt a különbség! Az extrák közé is tettek néhány – valóban mini – feladatot, de ezek már végképp a szánalmas kategóriába tartoznak, ráadásul nekem kilépni sem sikerült belőlük, csak resettel. De amikor már ezekhez értem, annyira nem is bántam.

EYETOY: CHAT

A végére egy olyan fejlesztés maradt, ami nem egy játék, így értékelni sem fogom (a grafika pl. nyilván attól függ, hogy a túloldalon Dzson vagy egy nagymellű nő ül. :) Magyarországon sajnos nem fogják sokan használni, hiszen hálózati adapter és Sony Online támogatás nélkül el sem indul, bár ha elindulna, sem tudnánk mit kezdeni vele ezek nélkül... :)

Láthatóan a Sony is kezdi felismerni, hogy az internetnek nem csak a hálózati játékok miatt lesz egyre nagyobb jelentősége. Ha rosszmájú akarnék lenni, akkor azt mondhatnám, hogy az **ET: Chat** egy ízig-vérig PC-s fejlesztés, bár ott a program lehetőségei már évek óta adottak. És hogy mik ezek a lehetőségek? Nézzük sorra. A kamera segítségével videó-kapcsolatban lehetünk egy másik Sony Online felhasználóval, illetve ha többen is be vannak egy időben kapcsolódva, akkor válogathatunk közöttük. Ha a kép helyett megelégszünk a beszélgetéssel is, akkor egyszerre 16-an vághatunk a másik szavába a gégemikrofonon keresztül, amennyiben pedig az írott szó is elég, egyszerre 256 ember chatelhet egymással.



Amennyiben már unjuk a MGS3-at, a GT4-et háromszor kipörgettük 100%-ra, a Devil May Cry 3-at pedig csukott szemmel vittük végig Nightmare fokozaton, akkor itt lehetőségünk lesz a neten keresztül sakkot, dámát vagy torpedót játszani; ha másért nem, ezért megéri befektetni a programba. Ne értsen félre senki, egy pillanatig sem akarok gúnyolódni ezen a fejlesztésen, csak kicsit késeinek érzem, és úgy gondolom, hogy akinek van netkapcsolata, az a fenti dolgokat egy nyolcéves PC-n is el tudja érni már régóta. Ennek ellenére tekintsünk úgy rá, mint egy lehetséges irányvonalra – lesz ez még jobb is.



Lelki szemeim előtt már körvonalazódik egy jövőbeli fejlesztés, ami a fenti négy játék tulajdonságait vonja össze. Kell hozzá mikrofon, kamera, internetkapcsolat, izomkiemelő és Schobert Norbi minden tudása. Beállunk lazán a kamerával szemben, majd elkezdünk aerobicozni, és közben kövér amerikai háziasszonyok követik mozgásunkat és utasításainkat. Hmmm... ki tudja, talán még pénz is lehet ebben az ötletben. Azt hiszem felhívom a Sony egyik marketingesét! :)

Vega



EYETOY: PLAY 2

SONY / SONY EUROPE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: jó
játszhatóság: kiváló
szavatosság: kiváló
zene / hang: jó
hangulat: kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb, eyetoy
analóg irányító (dual shock)

✔ elképesztő minőségi fejlődés a legtöbb játékban
× semmi komolyabb probléma nincs vele

9.5 pont

SINGSTAR PARTY

SONY / SONY EUROPE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: jó
játszhatóság: jó
szavatosság: jó
zene / hang: jó
hangulat: kiváló

1-8 Játékos
memóriakártya 8mb, mikrofon
analóg irányító (dual shock), eyetoy

✔ új játékmódok, tutti frutti
× nem sikerült igazán a megújulás

7.5 pont

U-MOVE SUPER SPORTS

KONAMI / KONAMI EUROPE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: jó
játszhatóság: közepes
szavatosság: jó
zene / hang: jó
hangulat: közepes

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb, eyetoy
analóg irányító (dual shock)

✔ szép grafika, legalább van még egy eyetoy játék
× sajnos rosszkor, rossz időben jelent meg

6.5 pont

EYETOY: CHAT

SONY / SONY EUROPE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: –
játszhatóság: –
szavatosság: –
zene / hang: –
hangulat: –

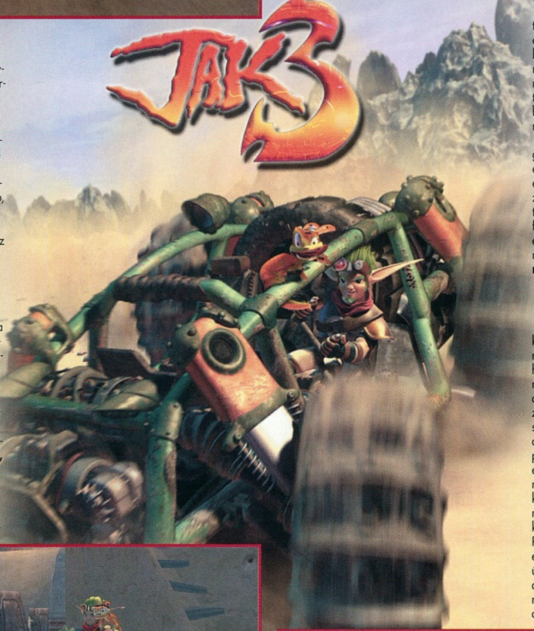
1-256 Játékos, online, egér, billentyűzet
memóriakártya 8mb, mikrofon, eyetoy
analóg irányító (dual shock), broadband adapter

✔ végre van ilyen is
× bár kicsit mintha elkésett volna

– pont



Nos, mint azt írtam, eme játékot hagytam legutoljára a mostani három folytatásos mászkából, mert végül is ez számít a legnagyobb névnek közülük – de természetesen nem tudom, hogy Martin milyen sorrendben rakta össze a mostani szám layout-ját. **(Martin nem hülye, úgy rakja össze, ahogy kell. Martin)** A Jak 2 is már elég komoly volt, már ha a lightos Jak and Daxterhez (első rész) viszonyítjuk – sőt, kissé túl is komolyították, mivel eléggé sok szívatás árán jutott néha csak előbbre a játékos. Mivel eme nehézséget leszámítva ő a legjobb ilyen jellegű stuffok egyike (nem merem leírni, hogy A *legjobb*, de benne van az első háromban, az tuti), ezért reménykedtem benne, hogy a harmadik epizódot végre normálisan játszható szintre fogják hozni, gondolva az átlag játékosok gyenge szívére és idegrendszerére ezzel a gesztussal. **(Politikusnak kéne menned ezekkel a nyakatekert mondatokkal vazzeg. Martin)**



A Jak 3 története ott folytatódik, ahol a kettő véget ért, vagyis maradunk ugyanabban a világban, csak a környezet változik meg kissé. Ugyanis a tanács felforgatónak bélyegezte és a sivatagba száműzte barátunkat, akit önszántából követ Daxter és a kacsamajom Pecker is (nem pontosan kacsamajom, de nekem a KFT egykori dala jutott eszembe róla, mivel ugye egy papagáj testére helyezett majomfej a kreatúra). A két kisméretű mellékszereplő utálja egymást, folyton veszekszenek, de ez nem tart sokáig a sivatagi nap perzselő forrósága alatt, és mindhárman kidőlnek. **(Kár, hogy nem döglöttek meg. :) Martin)** Szerencsére Jak kapott egy nyomjelzőt pártfogójától, Ashelintől, ami alapján megtalálják őket, és egy sivatagi városba kerülnek, Spargus uralkodó fennhatósága alá. A király nem bízik bennünk, meg szerinte (és vadonatúj szóvivője, Pecker szerint) nyeszlettek vagyunk ahhoz a barbár környezethez, ezért arra ítéltettünk, hogy egy kontrollerkezelést betanító pályán végigmenve bizonyítsuk rátermettségünket az arénában. Na, ez már azért komolyabb grafika, mint a Ratchet 3-ban volt, bár még sokat nem mutat, hisz az elején vagyunk a dolognak, de mindenképpen biztató előjel. De minek ide is betanító rész? Egyrészt csak az alapmozgásokat tanítja, amikből nem mindenki fogja ezalatt a pár perc alatt az összest megjegyezni, és



az összes mozgás amúgy is tanulmányozható játék közben a Start menüben, csak éppen olyan apró betűkkel, hogy RGB módban sem nagyon tudtam megkülönböztetni az R1/R2 és L1/L2 gombokat prezentáló jeleket. Ezen dohogva ugráltam meg gyűjtögettem be a sárga vackokat a kiadott parancsok szerint, de a végén azért némileg felvillanyozódtam, mivel kaptam egy fegyvert harcolni! Ez a piros lökéshullámot kibocsátó, széles szórású puska volt, és buzgón lövöldöztem vele a többi gladiátort a lávató alján kialakított küzdőtéren, amit periodikusan ellepett a láva, és ilyenkor dobozokra ugrálva kellett menekíteni magam. Viszont valahogy Jak nem ugrik akkorát, mint távoli rokona Ratchet, ezért eleinte a lávában kötöttem ki ezeknél a helyzeteknél – de a későbbiekben sem voltam megelégedve ezzel az ugrótudománnyal. Némely helyeken a nekifutásos gurulásból átugrás bizonyult használhatónak, de ezt meg macerás kivitelezni. Na mindegy, mert végül is levervem a megadott számú ellenséget, és megállapítottam, hogy a Dark Eco feltöltődés még a régi, lila energia-kisüléseket húzva a padló és Jak között, majd kaptam egy Blaster modot a puskámra, meg egy díjat is, sőt, tudomásomra hozták, hogy még két további ilyen esetén állampolgárságot is szerzek abba a koszfészekbe, ami a következő küldetésemkor már bejárhatóvá is vált.

NA AKKOR HADD SZÓLJON!

És minő meglepetés, egy város várt rám! Házakkal, mászkáló emberekkel, szóval pont olyasmi, mint az előző rész metropolisa, csak szerényebb méretekben és felszereltséggel. Itt lámpák helyett tüzek égnek, a földön is a helyszínnek megfelelő állatkák rohangásznak, amiből az egyik egyételűmen egy tarajos zöld gyíkforma, de a másik, nagy fülű mini disznófélét nem tudtam beazonosítani. A kis települést azonban gyalog bejárni túl nagy feladat, csakhogy itt nem talált vagy lopott járműveket vehetünk igénybe a gyorsabb helyváltoztatás céljára, hanem egy Leapernek elnevezett futógyíkot, ami rövidebb távon repülni is tud az ugrás gomb kétszeri lenyomására. Ezzel kellett hát az említett misszióban hat kisebb gyíkot elkapnom, ami nem volt túl egyszerű dolog, a népek meg persze rám haragudtak meg, ha Leaperem őket harapta bokán a kis lények lenyelése helyett – ilyenkor kilőtték alólam az állatot, majd engem vettek célba egy időre. A hajkurászás hangulata az ismét megemlítendő szívatást leszámítva viszont elég jó volt, mivel Daxter folyamatosan kiabálta, hogy *„látok egyet!"*, *„kapd el!"*, *„elvétetted"*, *„megvan!... fuj, undorító* (mikor benyelte a nagy)", a lovamat pedig egyszerűen csak lepatkányozta, a *Kaango-rats* kifejezést használva.

Spargus birodalmában nincs annyi aktív helyszín, mint Haven City-ben volt, csak pár világító szemű szobornál csencselhetünk *skull gem*ekért, de én az első gömbömet is vagy negyed órát kerestem, ugyanis a „szivatós koncepció" jegyében a program az értékes piros húsvéti tojást (Orb a hivatalos neve, és Secretben lehet elkölteni) kitette valahova, mutatta egy kicsit, majd x időn belül fel kellett kutatnom, különben eltűnt. Ezen kívül meg csak az aktuális misszió helyszínére mehetünk az arénába, audienciára a királyhoz, vagy pedig egy kis sivatagi autókázásra a brutális kinézetű buggy autókkal. Ezekből persze majd szépen, folyamatosan kapjuk meg az újabbakat, illetve a Secret menüben is unlockolhatunk belőlük, de az első, gyakorlásnak szánt versenyhez bőven elég a legkisebb, Tough Puppy nevű kocsi. Ezzel simán megnyertem elsőre a három körös viadalt, majd az újbarbár filmekből lopott, tüskés kerekű és lézerágyúval felszerelt kalózkocsikat lerázva összeszedtem időre pár cuccot, s kaptam egy páncéldarabot, vele együtt pedig pár plusz életerő pontot a kijelzőmre.

A sivatag iszonyat nagy kiterjedésű, minimális vegetációval, sziklákkal, ugratni való szétszakadt hidakkal és némi vízzel, ami a közeli tengerbe folyhat, mert ez határolja be az egyik oldalról a területet. Itt később megnéztem egy napfelkeltét is, hiszen ha még nem mondtam volna, ezt a kellemes hangulati tényezőt is továbbhozták a folytatásba *Naughty Dog*ék. A városban is felváltja a nappalt a szürkület, tücskök kezdenek el ciripelni, és fények gyúlnak itt-ott.

Az autók garázsába visszatérve meg azt illik megjegyeznem, hogy a grafika majdnem pre-render szintű, és megint el kellett méláznom azon, hogy ha ezzel az engine-nel írnának FPS-t, akkor a HALO2 meg a Killzone sírva borulna egymás nyakába. Minden felületen, ami megköveteli valós a csillanás, dinamikus fényhatások, rengeteg AI kezelés egyszerre – szóval, ezt a game motort már nehéz lesz jobban felfejleszteni. **(Miért nem látom én ezt a játékot ennyire szépnek, mint te??? Martin)**

MISSZIÓK

Csak ne lenne ez az állandósuló kínlódás a missziókkal! Mikor új küldetés kezdődik, már azon morfondírozok, hogy most hanyadikra fogom megcsinálni, hányszor esek le, robbanok fel, égek meg vagy kajálnak fel a lények. Ráadásul a game hajlamos aljas módon csalni is, amire jó példa a szerzetesekkel rendezett kis Leaper verseny. Négyen indultunk, és a szokásos chekpoint rendszerrel kell elsőnek lennem, viszont a levegőben ha ütközök, akkor csak az én gyíkom pattan vissza károgva, amíg a többi szemét elég nagy előnyre tesz szert, és jellemzően ők jönnek nekem, nem pedig én karambolozok. Így vagy igen ügyesnek kell lenni a gyors továbbjutáshoz, vagy pedig elég nyugodt alaptermészetűnek, hogy ne vagdossuk a kontrollert vagy a lemezt a fölhöz. (Nekem egy Soul Reaverem bánta PS-en, mert mikor fél órája mindig leestem a vizes részen, és mehettem vissza egy csomót újrakezdeni, akkor kikaptam a lemezt és úgy b*sztam a szőnyegpadlóhoz, hogy kb. 6 darabra tört – ami meglepett, mert mégsem valami kemény felületen landolt a jó kis tizenakárhányezer forintos korong.)

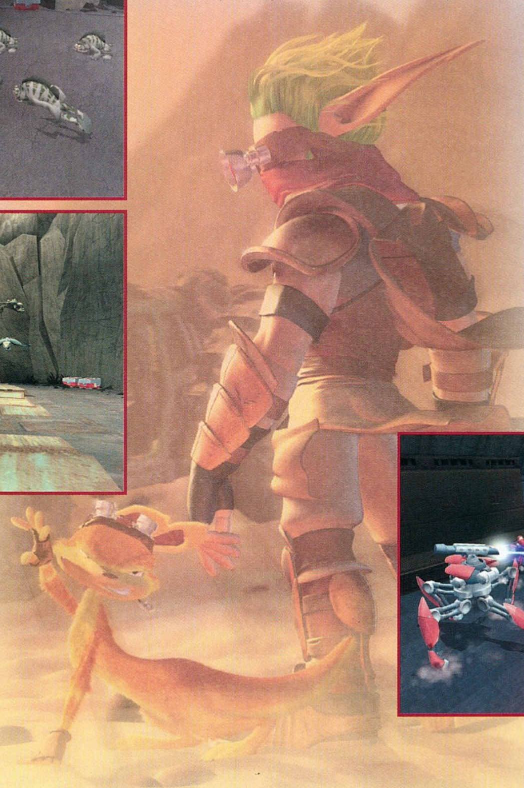












Viszont hamarosan gyanúsak lettek a küldetések, mert eddig még nem találkoztam a hagyományos stílussal, amit az első rész és a Ratchet széria is képviselt, vagyis az egypályás, különálló világokkal. A gyíkverseny után is mehettem vissza a sivatagba, nagydarab, dinoszauruszra hasonlító Metalheadeket levadászgatni egy Sand Shark fantázianevű, gépágyús autóval. Ezek a lények is igen komolyan néztek ki, mint a régi, két lábon futkosó ősgyíkok, csak éppen a hátukon egy ágyú lövöldözte felém a sötét energiacsomagokat, a fejük egyik oldalán pedig valamiféle acél öklelő tüske helyezkedett el, amivel ha nem vigyáztam, olyan harminc méterekre dobálták el a nehéz járgányt. Ezt pedig megint egy aréna rész követte, ahol kaptam egy új fegyvert és modot, és a legélvezetesebb része a pályának az volt, amikor Daxter és a kacsamajom marták egymást egy szóvitában. Majd megint jött a sivatag, ahol kis Leaperek karámba terelését kellett olyan módszerrel megoldani, hogy ha az összevissza rohangászó állatkák közelébe tudtam menni egy kifejlett futógyík hátán, akkor Dax ráugrott a kicsire, és innentől őt kellett irányítani vele! Csakhogy a kis gyíkokon nem volt fék, vagyis az irányítás átvételétől egy állandó rohanás vette kezdetét, ami még nem is baj, ámde az állatka bármilyen ütközéstől azonnal kipurcant, de olyan szinten, hogy még az amúgy nagyobb fajtársával letaposható aljnövényzet is az útját szegte. Szóval fél szemmel a térképradart kellett figyelni, hogy merre van a karám, irányítani az igen sérülékeny hüllőt, ugrálni vele meg kerülgetni az akadályokat, és ha végre előttem volt a célhely, akkor imádkozni, hogy valamelyik kapu felöli oldalon legyek, mert nem egyszer volt olyan, hogy a bejárat szegélyébe ütötte bele a fejét a hiperérzékeny lény forduláskor, és szépen meg is döglött. (Én a béta teszterek fejét is beleütögetném valamibe szívesen, mert nekik kellett volna szólni, hogy ez talán kissé nehéz, és a fiatalabb vagy ügyetlenebb játékosok esetleg önhibájukon kívül kapnak olyan szintű idegölő élményeket, amitől esetleg ők lesznek a jövő tömeggyilkosai, vagy ilyesmi.) Ne azért legyen egy ilyen játék szavatossága hosszú, mert egy küldetésnek 6-7-szer is neki kell ugrani, ráadásul nem is a mi bénaságunk miatt. Szerintem elég játékkal nyomtam már ahhoz, hogy észrevegyem, mikor vagyok én a sikertelenség oka és mikor a szigorú vagy csaló program. (Megjegyzem, a Jak3 kisgyerek az összes sakkprogramhoz képest ilyen téren, mert alapszinten még leverem azokat valahogy, de magasabb fokozatokon már olyan gátlástalanul csalnak, ahogy illik, és tipikusan akkor ütik le valami vezéremet vagy adnak mattot, mikor érzik, hogy pont nem figyelek. Kerüljétek a sakkot, nem embernek való dolog az! :)

Nem fogjátok kitalálni, de a sorban újra egy sivatagi feladat jött, a Dune Hopper nevű, szöcske módra nagyot ugrani képes járművel, amivel így átugrálhattam a vízen a töredékes sziklákon keresztül egy szigetre. A szigeten egy szentély fogadott, dicsérni való grafikával és igen masszív ügyességi résszel, aminek a végén siklórepülhettem is az újdonságnak számító (haha) gyűrűs checkpointos rendszeren keresztül, és mikor hetedszerre zuhantam le, akkor jöttem rá, hogy a sárga vackokat meglőve kell pár hiányzó kaput aktiválni. Majd egy vulkán belsejébe kerültem, ahol megálltam gyönyörködni az effektekben, erre szétmállott alattam a föld és a lávába estem. Tüskével szurkáló skorpiófélék jöttek ellenem, meg repülő akármik is, azután a földön összegömbölyödve guruló lények, és itt is volt, hogy külön irányíthattam kisemlős barátomat egy hálóba kapaszkodva, meg egy teljesen jól fémes hatású csőben lecsúszva. Jutalmul megkaptam a láthatatlanság sötét erejét, amivel át tudtam menni a mindent látó szemmel őrzött kapun.

Dark és Light Jak-ként összesen nyolc (4-4) különleges erőt birtokolhatunk, mivel valamennyire kitisztul belőlünk a Dark Eco, és így nem csak a sötétkék anyagot tudjuk felszedni és feltölteni vele magunkat, hanem a sokkal csekélyebb számban található világoskéket is, a két ellentétes power kijelzője pedig olyan jin-jang formában helyezkedik el az életerő karikánk közepén. Ezek hasznos praktikákhoz nyújtanak energiát: fel tudjuk gyógyítani magunkat, energiabombát küldhetünk a földre, vagy éppen lefagyaszthatunk egy egész előttünk lévő pályaszakaszt. De egyelőre megint autózhattam a sivatagban, vihar elől menekíteni fickókat, akik igen ügyesen csak az autóm egyik felén tudtak beugrani mellénk, és egyikükön már röhögtem kínomban, amikor *„help me"* kiáltásokkal animált fel és alá, csak mert nem fért be valami szikla meg a kocsi között, és összevissza kellett tolatgatnom miatta, miközben az időlimit vészesen pergett visszafelé. Később autózhattam alagutakban, fagyaszthattam le propellerekkel felszerelt forgó rudakat, hogy át tudjak rajtuk gyalogolni (nem álltak le teljesen, és nekem a négyzet alakú tengely lapjain kellett menni, hogy le ne essek, csak éppen a nézőpont miatt volt, hogy a lapátok pont eltakarták Jakot, így fogalmam sem volt róla, hogy merre és mekkorát kell ugranom, aminek többszöri csúf lepottyanás volt a vége), később a légdeszka (jetboard) irányíthatatlansága feletti örömömet oszthattam meg a világgal, egy robbanóanyaggal megrakott sínautó előtt kellett lövésekkel leereszteni a sínhidakat (naná, hogy időre), és volt egy Wipeout lopás is, egy csőautós száguldozás képében, tipikus *„na, most meg mi a 'asztól robbantam fel?"* pályatervezéssel.

ÉRTÉKELÉS

Öt óra játék: 35%-os progress. Nem túl biztató. Igaz, a game innentől indul be jobban, de többet nem mondhatok, mert a történet tartogat sok meglepetést. Mégis, valahogy hiányérzetem van. A Ratchet hármat szívesebben nyomtam, és bár már kellett volna írni a cikket, még mindig csak ültem, hogy *„na, még ezt a világot megcsinálom"*. Itt pedig nem volt ilyen késztetésem, mert csak mentem, lövöldöztem, versenyeztem, ugráltam, de a missziók végén nem volt meg az a jóleső érzés, meg a kínlódásokért is alig kaptam valamit cserébe. Nem is tudom, hogy mi lett ezzel a geméval, aminek a koncepcióját legjobban talán a *Beyond Good and Evil*hez tudnám hasonlítani, olyan szempontból, hogy ott is a történet volt a középpontban, az volt kiemelve, és ahhoz kapcsolódtak az egyes küldetések, feladatok. De itt néha nem értettem, miért kell szerzetesekkel versenyezni gyíkokon, meg brutális homokautókkal járni a sivatagot, amikor a történethez ezen műveleteknek nem sok közük van. Talán ennyire el akarták kerülni a készítők a Ratchetekel való összemosódást? Amúgy a játék grafikailag tényleg mestermunka, (eltekintve a Jak 2-ből már megismert képszéttöréstől), amit az okoz, hogy a képfrissítést nem szinkronizálták a TV elektronsugarának visszafutásához, de gondolom máshogy nem lett volna ennyire folyamatos az ennyire részletgazdagon felépített látványvilág mozgatása (sokszögeket nagyítóval kell keresnünk, pár nagyméretű objektumtól eltekintve minden olyan, mintha görbékkel és nem poligonokkal lenne a test határolva).

Kötelező darab a Jak 3, ehhez nem férhet kétség, és ne zavarjon senkit, hogy nekem nem jött be igazán, talán csak korlátolt agyam nem tudtam felfogni a lényegét, és ezért húzok a sokkal profibb és kezelhetőbb harcrendszerrel és ügyességi feladatokkal felszerelt robotos testvér (Ratchet 3) irányába.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Nekem ez a sok versenyzés nem tetszik. Kicsit kevesebb rohangálás és kicsit több mászkálás jobban bejött volna. Ezt ugyan nem tudom megerősíteni, de az okosok azt mondják, baromi jó a játék története, meg, hogy sok titkot megmagyaráznak, melyek nyitva maradtak a második részben. Biztos úgyvvan!

JAK 3

SONY / NAUGHTY DOG

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1000KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyszerű grafika, jól folytatták a történetet
✕ a ratchet 3 többet fejlődött a 2-höz képest...

9 pont



MEN OF VALOR

A SZAKASZ

Lassan már egy éve, hogy az 576 Online felkérésére teljes lényemmel vetettem bele magam az *Infinity Wards* hihetetlen képi világgal felvértezett második világháborús témakört feldolgozó, a közelmúltban küldeteslemez formájában kiteljesedett first person shooterébe, a Call of Duty-ba. Emlékszem minden idegszálam pattanásig feszült, mikor a valós történelmi helyszíneken az életemért, a puszta túlélésért és nem a küldetések sikeres végrehajtásáért küzdöttem. Azt hihetnétek, hogy túlzok, de ha játszottatok az említett produktummal, akkor annak köszönhetően nagy valószínűséggel ti is átéltétek a háború poklának elképesztő mélységeit, így igazolhatjátok mondanivalómat. A CoD-ban a missziókban végrehajtandó feladatok sikerei hamar elhomályosultak a valósághűnek tűnő csatákban való részvétel nyomasztó árnyékában. Rettegtem, hogy mikor csapódik be egy gránát, mikor futok véletlenül egy tank csöve elé, féltem, hogy társaim túlélik-e az ellenséges haderők zárótüzét. Féltem, hogy magamra maradok. Nem vagyok az a kimondottan pacifista alkat, de a játékkal eltöltött órák után már én is megértem azokat, akik ellenzik a világban dúló megideologizálhatatlan, sőt öncélú mészárlásokat.

A PC-s játék fejlesztője abból a *2015* fedőnevű fejlesztőcsapatból vált ki, amelynek a Medal of Honor: Allied Assaultot, illetve a vietnámi háború egy fiktív szeletét bemutató tesztalanyt, a **Men of Valor**t is köszönhetjük. A kifejezetten jól sikerült előzményeknek a tükrében magas elvárásokkal, de bizakodással, egyszersmind a megkérdőjelezhető célokért folyó és kétes moralitású háborús ténykedésekben gazdag történelmi események feldolgozásának köszönhetően kis félsszel feküdtem neki a játék tesztelésének. Bennem ugyanis a két kedvenc témabeli filmem közül sokkal nagyobb nyomot hagytak a *Szakasz*-beli civil lakosság ellen elkövetett háborús bűnök, mint a *Szarvasvadász*ban látható – nem kevésbé szomorú és elítélendő – amerikai katonák elleni kegyetlenkedések.

GO-GO-GO!

A nyitópálya – a tutorial – a különböző fegyverek használatának és az irányítás finomságainak az elsajátíttatásából / elsajátításból áll, hasonlóan a Call of Duty-hoz. Sőt, nem csak hozzá hasonlatosan, hanem a CoD oktatópályájának is hihetnék az itt látottakat, ha nem épp őserdőben bonyolódna a cselekményszál. Kezdetben a kúszás-mászás finomságait gyakorolhatjuk, aztán jönnek az első célpontok – puska, gránát, aknavető –, később pedig a rejtőzködés, fedezékbe vonulás kitanulása vár ránk feladatként. A legutolsó gyakorló feladat meglehetősen életszagú, az őserdőbe ásott bunkerhez kell közel lopózni, majd azt a vadászok számára füstgránáttal kijelölni. Fontos, említendő újítás, hogy az ellenségek sebzése kétféle lehet: azonnal ható, maradandó sérülést, vagy „csupán" vérző sebet okozó. Ez utóbbit ugyanis menet közben kezelhetjük, visszanyerve valamennyit az örökre elveszettnek hitt energiamennyiségből. Miután a kiképzőbázison valamennyi feladatot végrehajtottuk, kiutazunk a bázisra, melyet nemsoká' bombatámadás ér (a robbanások egészen valami egészen fantasztikusak). Kezdődik tehát maga az öldöklés: szeretettel üdvözlünk a pokol kapujában!

ARZENÁL

A felhasználható fegyverarzenálnak közepesen széles palettáját vonultatja fel a program, legyen szó akár lőfegyverekről, akár harci járművekről. A Huey helikopter, M113, Ontos, és PT76 páncélosok, valamint az M151A2 dzsip hasonlóan a Call of Duty-hoz fontos szerepet tölt be egy-egy küldetésben. A helikopterbe szerelt géppuskával történő – ha nevezhetjük így – vadászat ért a legkellemesebb meglepetésként és bár az igaz, hogy tériszonyom nem lett, de azért pofás-stílusos a repülés prezentációja (nem úgy, mint a förtelmes MoH: Rising Sun záró pályaszakaszának repülős epizódja, amitől a mai napig feláll a szőr a hátamon).



A lőfegyverek között az M1911 és TT3 pisztolyok, AK47, M1A1, PPSH41 és Type56 géppuskák, SKS3 puska, CAR15 gépkarabély, M60 gépágyú, M79 gránátvető közül csemegézhetünk kedvünkre, tehát az amerikai és a vietnámi haderő által alkalmazott arzenál is a rendelkezésünkre áll. Támadó kézigránátok is felszerelésünket képezhetik, bár a velük való célzás – hasonlóan a gránátvetővel való ügyködéshez – sokszor véletlen-, illetve ötletszerűnek tűnt. A füstgránátokkal, melyekkel a bunkereket, géppuskafészkeket kell kijelölni a támadó-bombázók számára már nem gyűlt meg különösebben a bajom, hisz ezeket szerencsére legtöbbször nem lehet a cél mellett eldobni a scriptelt jeleneteknek köszönhetően. Hihetetlen látványos egyébként, amikor a kijelölt célpontokat lenapalmozzák és az egész táj lángba borul, ilyenkor szinte átüt a képernyőn a forróság. Hatásvadász, de mindezek ellenére meggyőző jeleneteknek is szem- és fültanúi lehetünk, legjobb példa rá, mikor hatvanas évekbeli sláger dallamával aláfestett lassított felvételen élhetjük át egy bunkernek a földdel egyenlővé való rombolását. A jenki srácok biztosan ujjonganak majd a képsorok láttán, nekem viszont erősen gyűlt a nyálam, amely csak a jólneveltségemnek meg a TV képernyő tisztításának a rémképének köszönhetően nem hagyta el a szájüregemet.

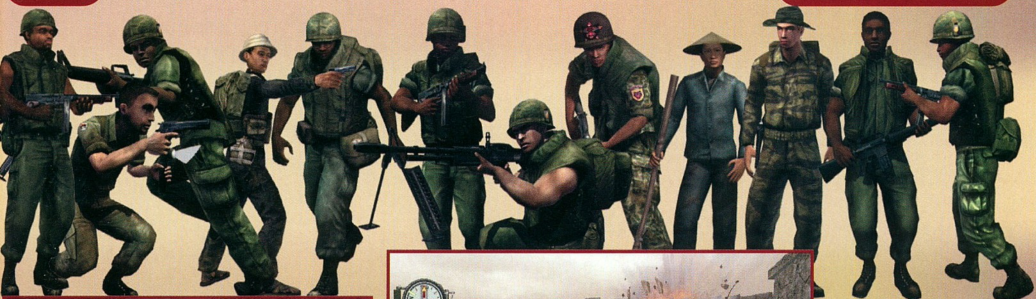
A célzás egy szóval egyszerűen jellemezhető: *konzolos*. A hajamat téptem, mikor körbelőttem egy-egy vietkongot. Kifejezetten idegesítő, hogy az irányítás érzékenységének köszönhetően csak lassan lehet befogni a célt, mert a finom, de hirtelen mozdulatok a célkereszt ugrálását idézik elő. Ilyen kritikus pillanatokban azért irigylem a PC fanokat, a csuklóból történő, a tökéletesre csiszolt, készségszintre gyakorolt, már-már művészi fejlöveseik miatt, melyek feltétele a precíz irányítási-célzási mechanizmus. A játszhatóságból való egy pont levonás egyértelműen ennek köszönhető.

IDEOLÓGIAI HÁTTÉR

Félretéve azt, hogy egyetértünk-e a vietnámi háború vélt vagy valós céljaival, egyszerűen nem tudtam szabadulni a gondolattól, hogy nekem semmi keresnivalóm az amúgy is niga főszereplő, Dean Shephard bőrében (a színes bőrűt természetesen nem valamiféle pejoratív, hanem pusztán mint „tőlem eltérő" jelzőként értékeljétek). A játék átkötő animációiban látható, egyértelműen negatív töltetű, a civil lakosság ellen – is – elkövetett zaklatásokat, de főleg a kegyetlenkedéseket és egyéb villongásokat érezhetően maguk a játék készítői is elítélik, így azok kicsengése nem lehet kérdéses. Mindezek ellenére az átélt interaktív élmény olyan nyomot hagy(hat) a felhőtlen szórakozást kereső, azt mégis valamilyen szinten komolyan vevő játékosban, amely a hangulatot, ezáltal pedig globálisan magát a játékélményt is tapinthatóan befolyásolja. *Negatív irányba, mindenekelőtt.* Túlzás nélkül állíthatom, hogy elsősorban az amerikai, azon belül is a nemzeti érzelmű srácok igényeinek a kielégítésére hivatott program a Men of Valor. Nem akarom túllelkizni, főleg nem túldimenzionálni a dolgot, de könnyen belátható, hogy ilyen szempontból még a meseszerű HALO-beli idegeninvázió-pusztítással is nagyságrendileg könnyebb feladat azonosulni, mint az amerikai haderő gépezetének a szennyesével, még így, finomítva, cenzúrázva is. Száz szónak is egy a vége, még ha az opciók között kikapcsolható is a vér, torokszorító game a Men of Valor.











NOS...

... a háború minden izgalmát-borzalmát hatásosan, hihetően mutatja be a 2015 lövöldéje. Továbbmegyek: ez az eddigi legjobban kidolgozott, legjobban felépített és legizgalmasabb, a vietnámi háború eseményeit feldolgozó FPS. A grafika, különösen az effektek nagyon jók (kiváló, mint tudjuk a Fable), persze a PS2-es (!) Killzone által lefektetett új alapok láttán nem tűnik kimagaslónak, lévén a kód a jelenlegi legcombosabb gépen fut (látjátok ezt, véresszájú Xbox fanok? Part 2). A renderelt és a játék motorja hajtotta animációk hangulatosak és dramaturgiai szempontból jól felépítettek, a zenék felettébb atmoszférikusak, a Dolby Digital zajok, zörejek, robbanások kiemelkedők, a külalak terén tehát senkinek sem lehet egy szava sem.

Jöjjön a fekete leves. Hiába jó, kézre eső az irányítás, ha a játék, mint first person shooter gerincét képző célzás sokszor kifejezetten idegesítő. Nem kell túldramatizálni, de mit ér a lövölde, amelyben a célzás nem perfekt? Kicsit szegény ember vízzel főz utánérzés: nekünk, konzolosoknak ezzel kell beérnünk. Nem azt mondom, hogy megöli a játékélményt ez a kis irányítási hiányosságban testet öltő közjáték, de bizony a játszhatóságot nagyban befolyásolja. Aztán: miért kell nőket ölnöm? Miért kell esetenként békés falusi embereket legyilkolnom? Miért kell egyáltalán ölnöm? Tudom, hogy ez furcsán hangozhat pont tőlem, aki csak hajszál híján nem a maximális pontszámot adta minden idők egyik legkegyetlenebb, legvérlázítóbb játékára, a Manhuntra, DE egyet ne felejtsünk el. Míg az Embervadászat egy fiktív, kitalált világban játszódik, addig a Men of Valornek kőkemény ideológiai és történelmi háttere van; míg a Manhunt történései pusztán kitalációk, beteg víziók, addig a Valor mészárlásai – *sad, but true* – valós alapokon nyugszanak. Talán még ez sem lenne akkora baj, ha mintegy visszavágásként, bosszúként magam választhattam volna meg, hogy melyik oldalon veszek részt a háborúban.





KILL THEM!

Mint azt az irányításnál már említettem a program Medal of Honori alapokra, de még inkább Call of Duty szerkezetre épül. Sőt, egy-az-egyben a CoD vonalát követi a játékmenet, amennyiben a „******jóskasenki" kiskatona vezetővé való érését módszeresen, küldetésről-küldetésre építi fel és mutatja be; a történeti szálnak a kibontására a missziónök közötti, a szülők és a katona gyermek közti levélváltások elmesélése hivatott. A felfelé ívelő karrier persze cseppet sem befolyásolja a végrehajtandó objektívák bonyolultságát vagy nehézségét, ellenben ténylegesen hozzájárul ahhoz, hogy saját bőrünkön érezzük a seregben való előmenetel lehetőségét, pontosabban hogy úgy érezzük: nem volt hiábavaló a csatatéren eltöltött többtucat óra. A game FPS-hez mérten hosszú – vagy inkább rövid –, igaz nagy-nagy szerencsénkre kooperatív és online játékmód közül is módunkban áll választani a single player küldetések magányos hősként való végrehajtása mellett, pozitív irányban kitolva valamelyest a játék szavatosságát. Magányos hős, miket beszélek... a küldetéseket legtöbbször kisebb csapatokban hajtjuk végre; bot társaink meglepően jó mesterséges intelligenciájának köszönhetően a csaták pörgősek, igazi háborúban érezhetjük magunkat. Ugyanez a jelző elmondható a bujkáló, ugráló, rejtőzködő vietkongról is, amelyekből szép számban akad a játék folyamán: a pályákon végigfutni még csak véletlenül sem lehet, a legkönnyebb fokozaton sem **(hogy ez a mondat miért lényeges az a következő lapszámban ígérem duplán kiderül)**! Nem kell sűrű golyózápor ahhoz, hogy emberünk a levesben végezze, elég egy-két jó célzott lövés és kezdhetjük elölről az adott pályaszakaszt a checkpointtól. Érdekes dolog került beépítésre amúgy a programba: elhalálozás esetén a chekpointokhoz könnyű fokozaton maximum tizenkétszer, nehéz fokozaton maximum hatszor tesz vissza a program, azt ezt követő életvesztés a teljes pályaszakasz újrakezdését vonja maga után. Nem mondom, hogy a „három életes" idők vérbeverejtékben fürdő nosztalgiáját hozza vissza, de kétségkívül great! Amúgy más játékokhoz képest még könnyű fokozaton is nehéz a game, okosan, megfontoltan, sőt: taktikusan kell előrehaladni, figyelve minden egyes kis neszre, lehetséges csapdára, rejtőzködő vietkongra, egyszerű, de ellenséges falusi parasztra. A nehézsége tehát leginkább abból fakad, hogy a lopózás-bujkálás akárhogyan is vesszük, *türelemjáték*...

A küldetések kellően változatosak – ismételnem kell magam –, már amennyire egy FPS változatos lehet, hiszen a hangsúly messze az öldöklés irányába van eltolva. Azért mindig van valami fő cél, melyet az átkötő, pályanyitó animációk során részletesen megismerhetünk. Az utánpótlási útvonalat elvágó rakétás egységek likvidálása, tiszt társunk megmentése, falvak, szent helyek, templomok kitakarítása, elfoglalt területek visszafoglalása, stb. van porondon többek között. Ami nagyon tetszett, hogy a csaták a fülledt, sűrű őserdőktől kezdve, a már-már félsivatagos síkságokon át folyók partján, félig lerombolt városokban, ősi vallási helyeken éppúgy folynak, mint a viekong búvóhelyein, a különféle földalatti patkánylyukakban. Az Unreal motor korához képest meggyőzően teljesít...

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Émmá' úgy voltam vele, hogy ennyi Vietnámos szemét után (kivéve Shellsock – igen, hiába anyáztok, szerintem durva jó game) nem fogok meglepődni. Valóban, nem lepődtem meg, sőt, talán kicsit kellemesen is csalódtam, mert elég jól elvoltam a játékkal. Szerintem szódával elmegy, ha felül tudsz kerekedni az ideológiai háttér buktatóin... ;) Szerintem 8 pontos.



MEN OF VALOR

VIVENDI UNIVERSAL GAMES / 2015
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-12 Játékos, headset, system link
dd 5.1, xbox live, 16:9

✔ vietnám poklának eddigi legmeggyőzőbb képi kivetülése
✕ elkeserítő és torokszorító, ideológiailag nehéz azonosulni vele

7.5 pont

HÁT EZ VALAMI TÜNDÉRI!





Előző számunkban (a Nascar cikkem során) már alaposan megdicsértem a Gamecube-ot, sőt, nem győzök eléggé áradozni róla. **(Amennyiért vetted nem csodálom, hogy erőszakosan áradozol róla. Martin)** Továbbra is állítom, hogy bár a gép programkínálata igen szegényes, de ha a *Nintendo* megerőlteti magát, nagyszerű exkluzív stuffokat dob a piacra. Úgy is mondhatnám, hogy ezek az igazi játékok. **(Ja. A többi nem, csak ezek... Martin)** A Nintendo anyagokban ugyanis van valami varázslatos és utánozhatatlan. Ezt az érzést pedig (más platformon) csak kevés játék képes visszaadni. Már el is kezdtem szorgalmasan gyűjteni őket. Nyolcat meg is szereztem, de valami nagyon nem stimmelhet az időbeosztásommal, ugyanis a párom már végignyomta a Doshint, a Zeldát pedig kétszer is (sőt még végigjátszást is gyártott róla, valahol itt kell lennie a mellékletben), nekem viszont épp hogy csak belekukkantani volt időm a kis mini DVD-kbe.

Pedig már úgy Metroidoznék.... Na nem baj, majd az őszi szünetben. Addig is boldogan ismerkedtem meg a vadonatúj **Pikmin 2**-vel. És, hogy teljes legyen a sztori, felkutattam a várost még az első epizódért is!

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Néhány perc játék után rögtön kiderült: egyáltalán nem bántam meg, hogy megvásároltam az első részt. Eddig is csak jókat hallottam róla, és bevallom, Martin korábbi cikke szintén roppant mód felcsigázott. Az ember nem is hinné, hogy az egyébként szigorú főszerkesztő bácsi mennyire tud lelkesedni egyes játékok iránt. Persze ez nem is csoda, ha olyan mesebeli világról van szó, mint a Pikminé. Nem is szaporítom tovább a szót, hanem inkább elmesélem a korábban történteket:

Tehát Olimar kapitány egy apró kis szerzet a Hocotate bolygóról. Dolphin nevű űrhajójával kutatja a világűrt, és különleges tárgyakat gyűjt, hogy hazavigye a tudósoknak. Ezt az egyébként rendkívül fontos munkát hatalmas odafigyeléssel és megbízhatósággal végzi. De az utóbbi időben rendkívül sokat dolgozott, ezért úgy döntött, hogy egy hatalmas pihenő körútra indul a hajójával. Persze előtte elfogyasztotta a felesége által készített nagyon finom vacsorát, majd békés álomba merült. Másnap útnak is indult. Nem volt különösebb úti célja, sőt, egy időre még autópilótára is állította a járművet. De ekkor történt a baj. Egy meteor csapódott a hajótestnek, Olimar elájult, az űrhajó pedig kényszerleszállást hajtott végre egy közeli bolygón. Mikor hősünk magához tért, kiderült, hogy egy teljesen idegen világba csöppent. Ráadásul még hálás is lehetett, hogy nem történt nagyobb baj. Persze a landolás nem volt zökkenőmentes, mert az űrhajó több részre esett az atmoszférába való belépéskor, és a darabok szanaszéjjel szóródtak a bolygón. De ami a legrosszabb, hogy a bolygó légköre oxigént tartalmaz, amely Hocotate lakói számára rendkívül mérgező. Szerencsére az űrruhába beépített éltetőrendszer kifogástalanul működött, de a tartalékok csak 30 napig tartottak ki. Ennyi ideje maradt Olimarnak, hogy minden egyes darabját megtalálja az űrhajónak, és még időben hazatérhessen. Nem adta fel a reményt! Elkezdte felfedezni a bolygót, és mindent feljegyzett a naplójába. Rögtön fel is tűnt neki egy nagy, különleges objektum, amely a Hocotate-on termő hagymákra hasonlított. Később kiderült, hogy kis életformák keltetőjéről volt szó, amelyeket Olimar a saját bolygóján termő hasonló mini répák után keresztelt el Pikminekre. Hamar rájött, hogy ezek a szorgos kis élőlények segíthetnek összegyűjteni az űrhajó darabjait...

A MÁSODIK RÉSZ TÖRTÉNETE

Olimar sikeresen hazatért. A leszállásnál a Hocotate Freight intergalaktikus szállítócég elnöke és Louie, az egyik alkalmazott fogadja. Rendkívül örülnek, hogy épségben megérkezett, de rossz hírük van. A cég a csőd szélén áll, ugyanis Louie legutóbbi szállítmányát súlyos veszteség érte. Találkozott egy falánk űrnyuszival, aki az egész aranyrépa rakományt elfogyasztotta. Hitelt kellett felvenni, hogy a tartozást kiegyenlítsék. A részletek fizetéséhez pedig el kellett adni az egyetlen aktív szállítóeszközt is, a Dolphint. Csak egy régebbi űrhajó maradt. De még így is ki kell fizetni 10100 pokot. Mi lesz így a céggel ? A hatalmas adósság hallatán kiesik Olimar kezéből egy használt üvegkupak, ami eddig fel sem tűnt a többieknek. Először azt gondolták szuvenír, de a régebbi űrhajó számítógépe rögtön kiszúrta, hogy valami nagy kincsről lehet szó. Meg is becsülte gyorsan az értékét. *100 poko.* Azt a mindenit, egy évi fizetés! Akkor már csak 10000 poko tartozás maradt. Ez megmenthetné a céget. Olimarnak vissza kell mennie az idegen bolygóra, és Louie segítségével még több kincs után kutatni...



PIKMINÉKNÉL

A Pikmin első és második része egy nagyon aranyos mese, stratégiai és logikai elemekkel megpakolva. A második a részben a legfőbb feladatunk, hogy mindenféle olyan hulladékot begyűjtsünk, amely Hocotate-on sokat érhet. Ehhez elsősorban a kis Pikminek segítségére lesz szükségünk, akik boldogan állnak a rendelkezésünkre. Akadályokat hárítanak el, legyőzik az ellenséges lényeket (pl. bogarakat), és persze segítenek a hasznos cuccok cipekedésében is. Minél több munkásunk van, annál könnyebb lesz a dolgunk.

Olimar alig 2-3 cm magas, antennájával eléri talán a 4 cm-t is. A Pikminek még annál is kisebbek. Kalandjaink pedig egy nagyon szép mesebeli világban játszódnak. (Bár gyanítom, hogy valójában a Föld nevű bolygóról, vagy egy hasonmásáról van szó.) Hála kis termetünknek, az egész élővilágot, minden fűszálat, követ és egyéb objektumot hatalmasnak látunk. Ha van is nagyobb életforma a bolygón, azok már annyira nagyok, hogy észre se vennénk őket. Kicsit úgy érezhetjük magunkat, mint a szereplők a *Drágám, a kölykök összementek*ben.

IRÁNYÍTÁS

Tekintettel arra, hogy a mellékletben úgyis kimerítően foglalkozom a kezeléssel, és a végigjátszásban is mindent megemlítek, ezért most csak néhány alapvető dolgot írnék le ide.

L – Mögénk rendeljük a kamerát.

R – Ki/be zoomolunk.

Z – Változtatjuk a látószöget (fentről, vagy 45 fokos szögből láthatjuk magunkat).

Y – Váltás Olimar és Louie között.

START/PAUSE – Belépünk a radar menübe, és egyéb hasznos információkról olvashatunk.

B – Hívjuk sípunkkal a Pikmineket. Minél tovább tartjuk lenyomva, annál távolabbra hallatszik.

X – Elengedjük a hívott Pikmineket.

Bal kar – Ezzel mozgunk.

C kar – Közvetlenül a kijelölt Pikmineket mozgatjuk.

A – A hívott/kijelölt Pikmineket a nyíllal jelölt helyre dobjuk. Onnantól már automatikusan felismerik, hogy mi a teendő.

GYERMEKNEVELÉS

A Pikminek a nagy hagymákhoz hasonlító háromlábú keltetőknél születnek. Kezdetben mindig kilökődik egy magocska. Ez pillanatok alatt megérik, amit egy világító falevél jelez. Ilyenkor már ki lehet húzni a kis munkást a földből. A többi Pikmin „keltetéséhez” le kell szedni a virágokról a (Gandalf –valaha Martin – által elnevezett) tablettákat, majd a keltetőhöz cipelni. Legyőzött ellenségek begyűjtésénél is gyarapodik a populáció. Persze mindig elegendő számú „hadsereget” uszíts a (főleg a nagyobb) bogarakra, nehogy feleslegesen a halálba küldd szegény kicsikéket! A tárgyak cipeléséhez és akadályok elhárításához mindig meg van szabva, hogy legalább mennyi Pikminre van szükség. Persze ha több munkásod van, akkor gyorsabban is halad a meló. Más színű Pikminek, más tulajdonsággal bírnak, és természetesen másmás színű keltetőkben születnek. Az azonos színű munkások között is vannak fejlődési szakaszok. Figyelj az időlimitre, egy teljes nap kb. 14 perc. Ne felejtsd el éjszakára begyűjteni a kicsiket, különben felfalják őket az éhes bogarak. Csak akkor ments a nap végén, ha mindent jól csináltál. Persze ebben a részben ez nem is olyan fontos, mert itt tetszőleges számú napon át próbálkozhatsz.

MEGJELENÍTÉS

A program végre felajánlja a PAL 60 Hz módot (ha automatikusan nem kérdezné meg, hogy átváltson-e, a gép bekapcsolásakor benyomva kell tartani a B-t), és Pro-logic II-es kódolású hangzást kínál. Hogy ezt ki is használhassam, fogtam az RGB-s GC scart kábelt, bedugtam a videomagnómba, onnan pedig egy teljes bekötésű scarttal továbbvezettem a tévébe az RGB jelet, a hangot pedig két drága RCA kábellel az erősítőbe. Elmondhatom, hogy a Gamecubenak a „csak” analóg audio ellenére is nagyon tiszta és erőteljes a hangzása. Igazi térhangzást mondjuk mindössze csak egy-két űrhajós jelenetnél tapasztal-





tam, például a játék elején, amikor megint kényszerleszállás lett a sima landolásból. (Szerencsére most nem történt komolyabb baj, de Louie kiesett a pilótafülkéből, úgyhogy az első feladat az volt, hogy Olimárék egymásra találjanak...)

A grafika bizony fejlődött. Az első részhez képest minden sokkal élesebb és kidolgozottabb lett, főleg a textúrák. Már csak az ötletes karakterek miatt is kiválót érdemelne, de ez a színes megjelenítése a környezetnek egyenesen tökéletes. Nézzétek csak meg a képeket (biztos vagyok benne, hogy a Főnök szebbnél szebbeket válogat össze). Higgyétek el, még ennél is szebb a játék! Az előző részhez képest több, és változatosabb pálya áll rendelkezésünkre. Kezdetekben, ahol leszállunk, például még a hó is esik. Van még egy grafikai beállításunk: éles és lágy közül lehet választani. Mondjuk ennek inkább csak RGB jelnél van igazán jelentősége. Az előbbinél minden pengeéles, és bár még így is nagyon szép lekerítettek az élek, azért látható egy icipici fűrészfogasság. Az utóbbinál sokkal lágyabbak a vonások, mesésebb, „festett” grafikát kapunk eredményül. De szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy sima kompozit jel esetén is teljesen stabil és éles marad a kép. Ha csak kompozit kábelünk van, talán az említett okok miatt inkább lágyabb grafikára állítsuk a Pikmin 2-t.



Pikminekből is többféle lett. A piros, sárga, és kék lények mellett megjelentek a lilák, és a fehérek. Az előbbiek nagyon erősek és súlyosak, az utóbbiak pedig mérgezőek, és mint olyan, immúnisak is. A napi időlimit sajnos megmaradt (kb.14 perc), de szerencsére nem kell feltétlenül többször betölteni ugyanazt az állást, hiszen a történet szerint nincsen megkötve, hogy hány nap áll a rendelkezésünkre.

A szavatosság jobb, mint az előző résznél, de azért nem kimagasló. Mivel 10000 *poko*-nak megfelelő összeget kell összeszedni, és a cuccok értéke általában 100-300 kredit körül van, még egy tapasztalt Pikmin játékosnak is mondjuk 1 hét, amíg végigjátssza. Ezután marad egy Challenge, meg egy multiplayer mód – feltéve, hogy két Pikmines ismerős összejön.

A hangulat a régi. Sőt, hála a többfajta Pikminnek és a két karakternek, még színesebbek is lettek a feladatok. Nagyon hamar bele lehet jönni és nehéz abbahagyni. Egészen magával ragad a gyűjtögetés. Persze lehet, hogy vannak ennél jóval összetettebb stratégiai játékok, de Gamecube-on, egy ilyen mesebeli világban talán nem is kell több.

2 JÁTÉKOS MÓD

Ezt sajnos nem volt szerencsém kipróbálni, de azért utánanéztem. Olimar és Louie verseng egymás ellen. A cél pedig az, hogy elszaporodjunk, ellopjuk egymás cuccait, majd legyőzzük a másikat. Olyan ez, mint egy klasszikus RTS-ben. Csak hát kár, hogy látjuk az ellenfél képernyőjét...

CHALLENGE MÓD

Ahhoz, hogy ezt a játékmódot megnyissuk, meg kell találni a főjátékban egy speciális kincset.

A Challenge módban minél több pontot kell gyűjteni a területek felfedezésével, amik tömve vannak ellenséges bogarakkal, és még az idő is ellenünk dolgozik.

PIKMINT AKAROK!

A Pikmint 2-t mindenkinek ajánlom. Azoknak is, akik nem játszottak az előző résszel, hiszen nem kell ismerni ahhoz, hogy bele tudjunk kapcsolódni a történetbe, és természetesen a rajongók is maximálisan meg lesznek vele elégedve. Az alkotók elérték ugyanis, hogy a játék hasonlít az elődre, vagyis azt kapjuk, amit már megszerettünk, ugyanakkor bőven hoz újítást is, hogy újra hosszú ideig lekössön. Ez az, amit ritkán tudnak csak elérni a folytatásoknál. Megtehettem volna, hogy 9 pontot adok, és arra hivatkozom, hogy már volt egy elődje. Inkább azt írom, hogy aki először találkozik vele, annak 9.5 pontot ér. Most inkább pont az ellenkezőjét teszem. Ezt a gyönyörű miniatűr mesebeli világot egyszerűen nem lehet nem szeretni. Aki úgy áll hozzá, hogy ilyen gyerekes stuffokkal eleve nem akar kezdeni, az saját magára vessen. Nem tudja, mit hagy ki. Természetesen kellenek a „komolyabb” (pfuhh de komoly, inkább gagyi) gyilkolós akció stuffok is, de az ilyenekből Dunát lehet rekeszteni. Pikmin viszont csak egy van. Na jó, most már kettő! :))

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu









A hangok nagyon aranyosak, valahogy minden effekt olyan tipikusan Nintendós. Egyszerűen meg lehet zabálni ezeket a kis Pikmineket, ahogy cipelik a cuccosokat, és közben gügyögnek.

Engem igazából még hosszú távon sem idegesítettek. Szeretem az ilyen kis aranyos mütyür lényeket. A gép bekapcsolása után már néhány másodperccel is köszönnek nekünk egy aranyos prüntyögéssel: *„peekmeen”*. **(Néha engem is elkap a gépszíj, ezzel szoktam a Renátát ijesztgetni, hogy a nagy csöndbe jó hülye hangon belekiabálom: píííííkmíííííín... Martin)**

MARTIN BELESZÓL!

A Pikmin egy olyan program, amelyben egy végtelenül egyszerű, mégis bombasztikus alapötletet helyeztek egy hihetetlenül gyönyörű, meseszerű, zabálnivaló környezetbe. Részemről imádom ezt a játékot. Annyira édesdedek a kis Pikminek, ahogy gügyögnek, ahogy püfölik a nagy büdös bogarakat, akik persze szintén cukorfalatok, amikor megzabálják a kis Pikmineket. Ezt hívják úgy: *telitalálat*!

VÁLTOZTATÁSOK AZ ELŐZŐ RÉSZHEZ KÉPEST

A rajongók valószínűleg leginkább arra kíváncsiak, hogy mennyire változott meg a játék az első részhez képest. Nos, az alapok gyakorlatilag megmaradtak, de azért bőven vannak újítások.

A játszhatósággal nekem semmi problémám nem volt, hiszen már az első rész irányítása is kb. 2 perc után kézre állt. Persze előtte tüzetesen elolvastam a gépkönyvet, és megfigyeltem, ahogy a párom kipróbálja. A második részben nem változott a kezelés, inkább csak kiegészítették. A legfontosabb, hogy most két karakter között váltogathatunk. Ez nagyban könnyíti később a munkánkat, hiszen egyszerre két helyen is lehetünk. Sőt, a játék elején ez is fontos részét képezi a logikai feladatoknak. (Bár ez utóbbit mintha már ellőtték volna Abebel és Munch-csal az Oddworldben.) Elképzelhető, hogy valakinél kezdetben felmerülhetnek problémák, hiszen lehet, hogy csak pont nekem passzolt ennyire a kezelés. Aki nehezen boldogul, annak javaslom, hogy legalább az elején használja a végigjátszást. De lehetőség szerint csak akkor használjátok a segítséget, ha tényleg elakadtok, mert egyébként nagymértékben ronthat a hangulaton, mintha magatoktól jönnétek rá a megoldásokra.



PIKMIN 2

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

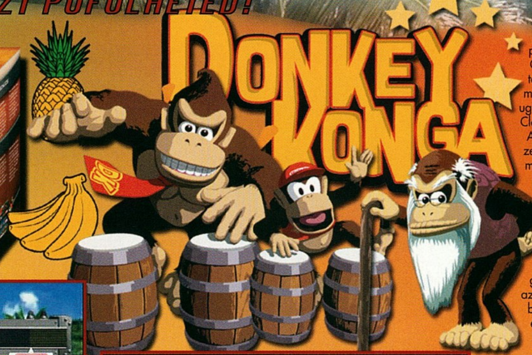
1-2 Játékos, dpl II
27 blokk

✔ maradt a régi, mégis sokat fejlődött, gyönyörű
× megmaradt a napi időlimit, talán egy picit lehetne összetettebb

9.5 pont

EZT PÜFÖLHETED!













A különleges, speciális kiegészítők szinte egyidősek a konzolokkal, hiszen már az ősöreg Nintendo Entertainment Systemhez, azaz a NES-hez is adtak ki fénypisztolyt, amit aztán egy kezdetleges lövöldözős, agyaggalambos játékhoz hasznosíthattuk is. Azóta persze már sok víz lefolyt a Dunán, de a hardware gyártók sosem hagyták kihűlni a témát, egyre-másra jelentek meg a különféle kontrollerek, fénypisztolyok, kormányok, és néha nagyritkán még ennél is különlegesebb darabokkal kápráztattak minket el, gondolok itt például a Dreamcasthoz kiadott horgászbotra, vagy a rumbatökre, de akár a számtalan fajta táncszőnyegre is asszociálhatnánk. A SKK (Speciális Konzol Kiegészítők) klubja most egy újabb taggal bővül: a Nintendo által kiadott speciális konga dob irányítóval, a DK Bongos-szal.

A vizuális típusok képzeljenek maguk elé a Donkey Kong sorozatból két középen „összehegesztett" hordót, hogy képet alkothassanak a kütyüről, mivel a szerkezet pontosan így néz ki, az eredeti konga dobokhoz tehát vajmi kevés köze van. A műanyag hordók tapintásra elég olcsónak alapanyagúnak tűnnek, bár azt mindenképp értékelni kell, hogy legalább külön kis műanyag deszkákból lettek összefabrikálva. A hordók tetején, a gumiborítás alatt helyezkednek el az ütésérzékelők, illetve a két hordót összekötő kis hídon találunk még egy Start gombot, és egy mini hangérzékelő mikrofont is, aminek később még fontos szerep jut majd. A cucc egyébként nem kicsi, majdnem kétszer akkora helyet foglal el, mint maga a Gamecube.

Hasonlóan mondjuk a DC-s rumbatökhöz – amit egy, azaz egy darab játék támogatott (a Samba de Amigo) – a kongákat is jelen pillanatban mindössze a dobozában megbúvó **Donkey Konga** című játékhoz használhatjuk, bár a *Nintendo* több hasonló játék fejlesztését ígéri a jövőben.

A Donkey Konga mi más is lehetne, mint egy dobolós játék. A gámának van ám története is, amit elég minimalista megközelítésben, néhány feliratozott állóképben prezentáltak nekünk a készítők. Ebből kisilabizálhatjuk, miként is kerültek a két lökött majom Donkey és Diddy kezébe a hordódobok.

A játék hagyományos kontroller nélkül is irányítható, a két dobbal le-fel, vagy ha a helyzet úgy kívánja, jobbra-balra görgethetjük a menüpontokat, a START-tal léphetünk be, illetve a két dob egyszerre nyomva tartásával léphetünk ki valahonnan.

A sztori ismertetésénél használt minimalista szót akár a különféle játékmódok bemutatásánál újra is hasznosíthatnám, de inkább nem teszem, elégedjünk meg annyival, hogy az elkezdhető játékok száma igen kevés. Van egyszer a Street Performance, ahol különféle nehézségi fokozatokban, a korongra felkerült tracklistából kiválasztott számot dobolhatjuk végig. Aztán ott a Challenge, ahol véletlenszerűen egymás után jönnek az audio trackek, és nekünk addig kell dobolnunk, amíg az „életerő" csíkunk el nem fogy. A Battle sajnos csak kétjátékos módban választható, jó hír viszont, hogy ehhez nem kell kétszer két bongóra beruháznunk, hiszen a game kontrollerrel is kitűnően irányítható. A Jam Session egy elég meleg mód, itt ugyanis fejből kellene visszajátszanunk a már betanult dalokat, az Ape Arcade-ben pedig a kezdéskor zárt mini játékokat játszhatjuk újra. A DK Townról nem beszéltünk eddig, itt a különféle beállításokon változtathatunk, plusz itt található a Shop is, ahol új dalokat, mini-játékokat vehetünk meg. Pénzt (Coin) egyébként a Street Performance-ben elért eredményeink után kapunk.



A játék egyébként rém egyszerű: jobbról-balra kis színes körök húznak el a képernyőn, és amikor a kis „célkeresztbe" érnek, akkor kell leütni a megfelelő dobot. Ha a karika piros, akkor a jobb oldalit, ha a karika sárga, akkora bal oldalit, ha pedig rózsaszín, akkor egyszerre mindkettőt. Na, de mi van akkor, ha a karika világoskék? Nyugalom, ilyenkor kell tapsolni, amit a kis beépített mikrofon érzékel. A mikrofon egyébként mindent érzékel, én például taps helyet mindig inkább a dobok oldalát ütlegeltem, de volt olyan is, hogy azt is tapsolásnak vette, amikor valaki becsukott egy ajtót a lakásban. A pontos ütemérzékünket többféleképpen rangsorolja a gép (Great, Good, Miss, stb.), amik aztán egy tonna aranyérmét jelentenek, plusz még a bal felső sarokban, a csík is ugrásszerűen megnövekszik, ahol a Clear határt mindig el kell érnünk.

A korongon egyébként egész sok zenei szám megtalálható, Lady Marmalade-től kezdve még egy Brahms komponálta magyar tánc is (jó volt hallani), de itt van a régi Super Mario Bros, és a Zelda muzsikája is – kár, hogy a legtöbbjükhöz abszolúte nem illik a két dob hangja (az egyik mélyre, a másik magasra van bőrözve :). Az is nagyon zavaró, hogy sokszor nem is az ütemre, hanem az énekre kell dobolnunk, ami nagyon megkavarja az embert. Minden számnál kérhetünk egyébként Bongo, illetve régi NES-es hangzást, ez egyébként mintha a nehézségi fokra is kihatással lenne. A játékot többben, akár négyen is játszhatjuk egy képernyőn, ami nálunk teljességgel működésképtelen volt, mert mindenki összevissza zavarodott a sok kis ikon láttán, de ez persze valószínűleg csak gyakorlás kérdése.

A játék megjelenítését igazából nem is lehetne értékelni, hiszen egy nagy nulla, a hátterek meg a speciális effektek (felszálló lufik stb.) szinte semmit nem nyomnak egy ilyen játéknál a latba. Zeneileg sokkal több, és sokkal dobközpontúbb számot kellet volna inkább felrakni, mondjuk egy swing helyett, de hát ezt a Nintendónál biztos jobban tudják. A dobolás egyébként elég komplikált a játékban, néha ugyanis olyan gyorsan jönnek az ikonok, hogy azt ember (legalábbis én) képtelen követni.

Én elhiszem, hogy elment a Rare a Nintendótól, és nincs, aki elfogadható minőségben elkészítené az új Donkey Kong játékot, de szerintem ez a dobolásos mizéria nemcsak, hogy fáradt ötlet, de szerintem halva született is. Semmitmondó unalmas a játékmenet, gyengén összeválogatott zene trackek, sokszor kaotikus irányítás, mindezek összessége tehát az, ami nálam bukásra ítélte a játékot. Kíváncsi vagyok, hogy vajon kik azok az emberek, akik mégis beszerzik, és otthon ülve dobolgatnak, miközben a konzolos társadalom nagy része az MGS3-at, a Devil May Cry 3-at, GT4-et vagy a San Andreas-t nyomatja.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

MGS3-at, DMC3-at, GT4-et vagy San Andreas-t jelenleg az tud nyomni, akinek PS2-je van. Akinek GC-je, az nem nagyon válogathat. Persze, ettől függetlenül még nem ér többet a Donkey Konga annál, amennyit valójában ér…

DONKEY KONGA

NINTENDO / NAMCO

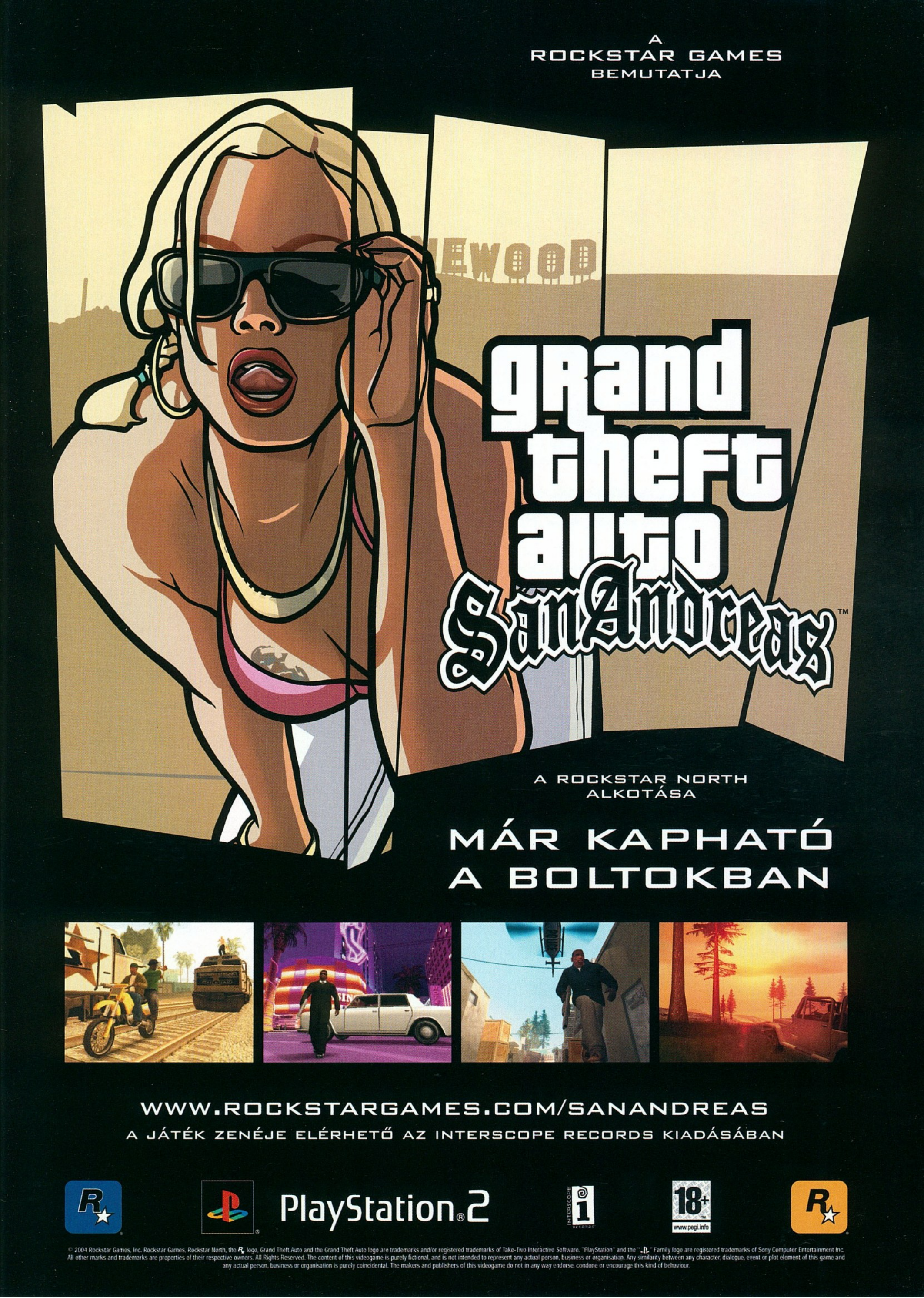
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
dk bongos

✔ újító próbálkozás
× fáradt, unalmas, együgyű

5 pont



A
ROCKSTAR GAMES
BEMUTATJA
grand theft auto
San Andreas™
A ROCKSTAR NORTH
ALKOTÁSA
MÁR KAPHATÓ
A BOLTOKBAN
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS
A JÁTÉK ZENÉJE ELÉRHETŐ AZ INTERSCOPE RECORDS KIADÁSÁBAN
PlayStation®2
18+
www.pegi.info
© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

UJJAKAT A RAVASZRA!

„VAKTÁBAN LÖVÖLDÖZÉS” – IMMÁR GBA-N IS

Az egyik legnagyobb múltú és méretű japán játékfejlesztő és kiadó cég, a Namco viszonylag tőle szokatlan területre tévedt tavaly ilyenkor, amikor piacra dobta a kissé meglepő című *Kill.Switch* (ejtsd: killdotszviccs) PS2 és X változatait. A vállalat ugyanis emlékeim szerint korábban nem nagyon tologatott ilyen katonás, kommandós, lövöldözős cuccokat, sem külső, sem belső nézeteseket, e szabály alól talán csak a *Time Crisis* sorozata volt kivétel, de az meg egy külön műfajt, a fénypisztolyra belőttet képviselte. A játék nem aratott osztatlan sikert, sőt igazság szerint inkább csak egy közepeset pukkant, a legtöbb magazin 74 és 78 százalék közé értékelte, a mi osztagunkból pedig Böjti vizsgálta be alaposabban a 2003. novemberi Konzolban, majd hosszas tűnődés után kerek 8 pontot, azaz egy jó, de nem kiemelkedő értéket dobott rá.

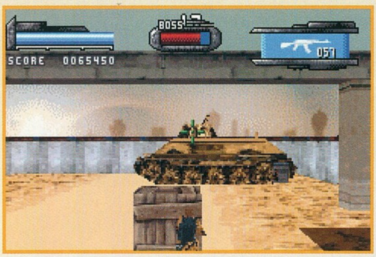
A PS2 és X verziókat idén márciusban egy még gyengébb fogadtatású PC-s port követte, majd ahogy gyakran lenni szokott – noha erre a gépre a legkönnyebb fejleszteni –, a GBA átirat futott be legutoljára, pár hete, szeptember utolsó napjaiban. Ez utóbbi kivitelezését a belgákból és franciákból verbuválódott Visual Impactre bízta a Namco, akik többek között a teljesen 3D-s GBA-s *Corvette*-tel is bizonyították már, hogy egész jól értenek a masina programozásához.



OSAMA BIN LADEN AZT IZENTE...

A sajt- és csigaétkeket előnyben részesítő játéktervezők nem igazán fárasztották magukat egy háttértörténet felvázolásával, gondolták, a GBA tulajdonosok örüljenek, hogy 3D-s játékot kapnak, ha sztorit is akarnak, azt már agyalják ki maguk. Vegyük tehát úgy, hogy Osama bin Laden ismét küldött egy VHS kazit az Al-Jazeerának, vagy az Al-Kaida újfent lerombolt egy tornyot a Szabadság Földjén, vagy George „Dubya” Bush ismét elhatározta, hogy olcsón szerez arab olajat, amit „a közel-keleti helyzetre való tekintettel” méregdrágán ad el, vagy Michael Moore leadott tíz kilót, vagy esetleg Kertész Magdi arab feliratú cigarettacsikket talált a virágágyásban. A lényeg annyi, hogy valami okból, vagy akár teljesen ok nélkül a világ legfejlettebb hadseregének büszke fiai a dicsőségesen lengedező csillagsávos lobogó alatt ismét elindultak arabföldre, hogy újabb százezer nőt, gyermeket és természetesen szakállas férfiembert mészároljanak le.

A kötelező gyakorlóküldetés után, amiben pár röpke perc alatt elsajátíthatjuk az irányítást, és szinte teljesen át is élhetjük a játékban később előforduló összes szituációt, megérkezünk a „Közel-Keletre”, ahol legfőbb és egyetlen feladatunk, hogy „elfogjuk a generálist”. A látvány egyébként elsőre egész impozánsnak tűnik: a textúrázott padlón teljesen 3D-s, textúrázott katonával mászkálhatunk (külső nézetből irányíthatjuk, mint ahogy az a képeken is látható), körülöttünk affine textúrázott (tehát kis mértékben, de nem veszélyesen csámpázó) házak magasodnak, az utcákon pedig a 2D-s papírellenfeleken túl még más objektumokat is felfedezhetünk: ládákat, kiégett autókat, gumiabroncsokat, cégéreket, benzineshordókat és egyebeket. **(Jaj, hagy abba, becsinálok a röhögéstől... Martin)** Némi utcai harc után bejutunk egy épületbe, ahol még komplexebb látkép tárul a csodálkozó szemeink elé, a ládákon túl 3D-s oszlopok, asztalok, székek, fotelek és kanapék között akciózhatunk, sőt még a plafonon is láthatunk textúrát, majd a tábornok likvidálása vagy egyszerű letartóztatása után menekülhetünk még egyet a tetőkön, aztán az utcákon ismét, és végül egy tankkal is össze kell csapnunk az első főnökharcunk során. Ha túléltük a küzdelmet, és legyőztünk a lánctalpas szörnyeteget, kapunk egy kis vállon veregetést egy statisztikai képernyő formájában, majd rögtön a Kaszpi-tengernél találjuk magunkat, ahol egy tengeralattjárót kell megsemmisítenünk, mi után begyűjtöttük a művelethez szükséges robbanóanyagot. Ha ezt a kábé 6-7 rövid szakaszból álló küldetést is túléltük, jön Észak-Korea, majd befejezésként a valószínűleg ugyanott található Templom Romok és Archer Bázis pályakettős.





MARTIN BELESZÓL!

Ezzel játsszon az, akinek csak GBA-ja van, semmi más...

KONTROLL

Maga az irányítás és ezáltal a játékmenet elsőre érdekesnek tűnik, az emberünket természetesen az iránygombokkal mozgathatjuk előre és hátra, továbbá oldalaztathatjuk is, a kamerát (és ezzel együtt a menetirányt) pedig az L és R gombokkal forgathatjuk, de a kamerairányító és oldalazó gombok fel is cserélhetőek. Az A gombbal lőhetünk, a Starttal a pillanatmegállítás menüt nyithatjuk meg, a Selecttel pedig a fegyvereink között cirkulálhatunk: lehet AK47-es gépfegyverünk, kézigránátunk, villanó gránátunk, M4-es gépfegyverünk és sörétes puskánk. A B gomb a helyzetfüggő akciógomb, ez irányokkal kombinálva (beleértve az átlós irányokat is) vetődés, simán leguggolás és felállás, fal közelében pedig falhoz lapulás vagy faltól eltávolodás. A falhoz lapulás milyensége függ a fal magasságától: a magas fal mellől kihajolva tudunk kilőni, az alacsony fal mögül viszont teljesen védve is kilőhetünk, akár felfelé is, ekkor elvileg vakon lövöldözünk, az emberünk nem látja a célpontot, de mi persze továbbra is normálisan célozhatunk a célkereszt segítségével. Falhoz lapuláskor természetesen változik kicsit az irányítás is, ilyenkor a magas fal közepén az iránygombokkal a kamerát forgathatjuk, az L és R gombokkal pedig oldalazhatunk, a magas fal sarkánál és az alacsony fal egészénél pedig az iránygombok a célkeresztet kontrollálják, a szűkebb látótér hatására valamivel szűkebb határokon belül. A célkereszt alapban egyébként fixen az orrunk előtt lebeg, tehát a fenti és az alábbi speciális eseteket leszámítva magunk elé lövünk mozgás közben. Ha teljesen megállunk, elkezdünk sorozatot lőni az A gombbal, és ez után kezdjük az iránygombokat mozgatni, akkor az emberünk egy helyben marad, és mi a célkereszt irányítását vesszük át – ez furcsa, de meglehetősen kézre álló megoldás. Ezeken túl nem sorozatlövés esetén is bármikor átvehetjük a célkereszt felett a kontrollt, ha az L és R gombokat egyszerre lenyomva tartjuk, az emberünk ekkor is megáll, mi pedig manuálisan célozhatunk és lőhetünk, ahova akarunk, mellesleg a célkereszt vörösre vált, ha ellenséges katonát fogunk be vele.

A játékmenet így – mint említettem – egész érdekes, hamar megtanuljuk, hogy a játékban nem lehet Rambo módjára menni előre és kaszálni az ellent, lopakodni kell inkább, és mindig fedezéket keresni, amiből szerencsére van elég. A fedezék mögül pedig az ellenfelek mellett a benzineshordókat is érdemes szétlövöldöznünk, természetesen ez jó időzítés esetén rendesen megtizedeli az ellenséges sorállományt. Azonban nem bujkálhatunk a végtelenségig, mivel rendszerint igen szűkre van szabva az időnk, tehát meg kell találnunk az arany középutat a vakmerő és a sunnyogós játékmódok között.

Sajnos a játék még így sem tudja hosszútávon lekötni az embert, az alpályák ugyanis rendszerint 5-6 sarokból és néhány tucat tereptárgyból állnak csak, melyek között mesterségesen unintelligens opponensek állnak lesben vagy mozognak fix pályán, ezeken túl gyakorlatilag mással nem is találkozunk. A játékmenet a 3D-s megjelenítés ellenére is 2D-s, leszámítva a magaslatokra felhelyezett egy-két ellenfelet, mi magunk sehova nem tudunk felmászni, csak mutatóba láthatunk egy pályán egy lépcsőt, és a legkeményebb feladványok is abból állnak, hogy szedjük fel a mindenképp utunkba eső tárgyakat, meg álljunk be a forgó spirállal jelölt helyekre.





ÖSSZEGEZVE

Első blikkre sokat vártam a játéktól, egész meggyőző volt a megjelenítése, még ha a 3D motor – így szemre – messze nem is közelíti meg a *James Bond 007: Nightfire*-ben és az *Astérix & Obélix XXL*-ben alkalmazottak teljesítményét. A 3D művészek már kevésbé erőltették meg magukat, egy nap alatt én is megtervezem a játék összes objektumát és pályáját probléma nélkül, a grafika jó osztályzata tehát ezúttal inkább a grafikus motor programozóinak szól. A játék zenéit az általam sokat emlegetett (mert rengeteg GBA játékba dolgozik, feltehetően sokba csak nagyon gyorsan dob össze valamit) Manfred „Pink” Linzner komponálta, aki szokása szerint ezúttal is tökéletesen hangszerelt, de ugyanakkor sajnos felejthető, rövid és sokra nem értékelhető muzsikát hozott össze. A játszhatóságot feljebb már hosszabban részleteztem, nincs rosszul kitalálva, de túl hamar kiégnek a benne rejlő ötletek, és ez egyben rányomja bélyegét a szavatosságra és a hangulatra is. Összességében tehát nem voltam elájulva az anyagtól, a technológiáját leszámítva nincs benne semmi extra, és azon a téren sem a gép legnagyobb durranása, különösebben nem is ajánlom senkinek az abszolút középszintű cuccot.

Credo

KILL.SWITCH

NAMCO

MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ jó alapötlet és korrekt 3d motor
✕ felületes művészi kivitelezés és hamar kiégő játékmenet

6 pont



Jimmy White és Archer Maclean





Jeff Minter és Archer Maclean

ISMÉT A ZÖLD POSZTÓ BŰVÖLETÉBEN

MÉGIS KI A RÁK AZ AZ ARCHER MACLEAN?

A szeptemberi Konzolban megjelent *Pixelhősök a poligonkorban – A videojáték-ipar hús-vér sztárjai* cikkem legtöbb alanyához hasonlóan Archer Maclean is egy garázsból indult roppant tehetséges angol játékprogramozó és tervező, ráadásul egyike az iparág ama nagyon kevés munkásembereinek, akik képesek voltak világszerte igazán elismert márkanévvé tenni a saját nevüket. Emberünk kis híján szerepelt is a fent említett cikkemben, és esélye volt arra is, hogy a jövő havi adagba beválogatom, de végül úgy döntöttem, hogy ha már egy nevével fémjelzett játéka most a tesztasztalon landolt, egy füst alatt röviden össze is foglalom pályáját e cikk keretében, ami az utóbbi években amúgy is csak egy téma köré koncentrálódott, így kissé szürkévé vált.

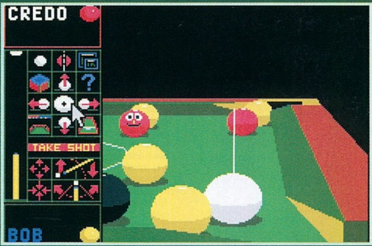
Az 1962-ben vagy 1963-ban született Maclean az 1970-es évek derekán még kissráckénf kezdett először hobbi szinten elektromos kütyüket fabrikálni, egyszerűbb kis robotokat, házi készítésű oszcilloszkópokat és hasonlókat, 1977-ben pedig már saját számítógépeket is barkácsolt Fairchild F8, Motorola 6800 és Zilog Z80 processzorok köré 2, 4 és 6 kilobyte memóriával. Ezeket természetesen nem dísznek építette, hanem különféle jól optimalizált kis programokat és egyszerűbb játékokat is irkált rájuk a saját szórakozására, az így szerzett gyakorlattal pedig 1980-ban már könnyen szerzett programozói munkát egy nagyvállalatnál. Akkoriban számlázó programokat és hasonlókat kellett írnia S100 és CPM gépekre, otthon pedig a játéktermi *Space Invaders, Asteroids, Robotron* és *Defender*, továbbá az Atari 800-as *Star Raiders* hatására egyre fejlettebb garázsjátékokat irkált, többek között egy hét alatt összeütött egy *Asteroids* klónt is. Maclean 1984-ben állt neki az első igazán komoly játékának, a *Dropzone*-nak, ami a *Scramble*, a *Defender*, a (régi, jóval a mozifilm előtti) *Stargate* és a *Galaxian* összeházasításából született meg fél év alatt, és egy saját fejlesztésű játéktermi gépen futott. Az automata megjelent, és nagy siker aratott, Maclean pedig átírta a játékot más gépekre is, akkoriban Atari 800-ra és C64-re, sok évvel később pedig NES-re, GG-re, GB-re, MS-re és GBC-re, továbbá készített belőle még egy továbbfejlesztett verziót is *Super Dropzone* címmel SNES-re és GBA-ra. Volt egy kis jogi balhéja a kiadójával még az 1980-as években, és a cégből kiperelt pénzből vette meg annak idején az első, de nem utolsó Ferrariját, tehát valami eszméletlen összeget kereshetett a ma szinte bárki által pár nap alatt összedobható játékkal. A Dropzone-t 1986-ban a *The Way of the Exploding Fist* direktklón (*World Karate Championship* címen is ismert, és csak IK-ként emlegetett) *International Karate* követte Atari 800-on és C64-en, ami egy évvel később IK+ (*International Karate Plus*) címmel egy C64, Atari ST és Amiga folytatást is kapott, e két játékból egyébként készült több GBC és GBA átirat is.

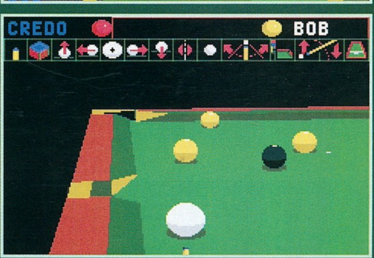
Macleannek még 1981-ben volt egy furcsa álma, amiben egy biliárdasztal felett repdesett a gördülő golyók között, ez után sokat próbálkozott azzal, hogy az álmát, egy teljesen 3D-s biliárd-szimulátort valóra váltsa Atari 800-on, de a gép kevésnek bizonyult a feladatra, így felfüggesztette a projektet. Hét évvel később azonban Amigára és Atari ST-re újra elkezdte írni a cuccost, ami két és fél év alatt el is készült, és 1991-ben a *Jimmy White's Whirlwind Snooker* címmel jelent meg a fenti gépekre, továbbá PC-re, és évekkel később MD-re is. Ettől kezdve Maclean a fent említett régebbi játékainak újabb portjait leszámítva csak biliárdjátékokat irkált, a *Jimmy White's Whirlwind Snooker* motorját fejlesztgette egyre erősebbre, és persze a játék folytatásait is megírta/átírta több gépre. Így született meg 1992-ben a saját nevével fémjelzett *Archer Maclean's Pool* Amigára, Atari ST-re és PC-re, és 1998-ban a *Jimmy White's Cueball World* címen is ismert és *JWC2*-ként is emlegetett *Jimmy White's 2: Cueball* PC-re, PS1-re, PS2-re és DC-re – természetesen nem mindegyik port készült ugyanabban az évben, hiszen 1998-ban nem is létezett még az összes gép. Volt a témából egyébként egy GBC verzió is, amihez Macleannek nem volt sok köze, ez a Vatical Entertainment által 2000-ben fejlesztett *Jimmy White's Cueball* volt. A biliárdsorozat legújabb tagja, a *Pool Paradise* pedig idén jelent meg PC-re, PS2-re, X-re és GC-re, amit egy-két év múlva a masszív 3D-s *Dropzone 2* fog majd követni, és Maclean még tervbe vett valami *IK+++* folytatást, továbbá egy névtelen, monumentális játékot is.

Érdekesség, hogy a fent felsorolt kevés játékának nagyon sok különféle verzióját szinte mind maga Maclean programozta, talán egy-két kései portot leszámítva, a most is így dolgozó Jeff Minter mellett valószínűleg ő volt az, aki a legtovább bírta az „egyszemélyes fejlesztőcég" bulit, sokáig csapat nélkül, szimplán Archer Macleanként munkálkodott. Az utóbbi években persze végül ő is öltönyössé vált, Awesome Studios néven alapított céget, ami a nem túl patinás Ignition Entertainment alá tartozik. A vállalatnál Maclean már csak irányító és vezető szerepet tölt be, sem a cikk tárgyát képező játékba, sem a *Pool Paradise*-ba nem írt egy programsort sem. Még egy apró érdekesség a téma végére: Maclean rendelkezik Angliában az egyik legnagyobb játékautomata gyűjteménnyel, több mint 150 gép áll a raktárában.

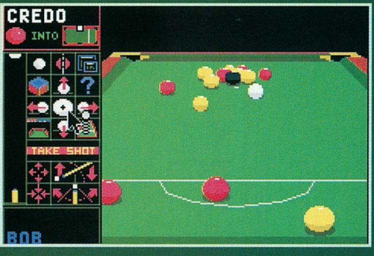
Ó, AZOK A RÉGI SZÉP AMIGÁS EMLÉKEK...

A most GBA-ra megjelent *Archer Maclean's 3D Pool* természetesen teljesen azonos a fent említett 1992-es *Archer Maclean's Pool*lal, a port – amit az Awesome Studios készített, de Maclean tényleges közreműködése nélkül – olyan jól sikerült, hogy a felbontásbeli különbségeket leszámítva minden egyes pixel ugyanott van, mint annak idején Amigán, még a pislogó szemek és az időnként nyelvöltögető golyók is megvannak. Azt hiszem a sport szabályait senkinek nem kell magyaráznom, így ezt át is ugorhatjuk, a játékban egyébként a három legnépszerűbb biliárdjátékfajta közül választhatunk, a 8 golyós angol közül, a szintén 8 golyós amerikai közül és a 9 golyós amerikai közül, a 8 golyós szabályokat pedig még egy kicsit át is variálhatjuk. A játékmódok terén pedig még nagyobb a kínálat: demoztathatjuk a gépet, gyakorolhatunk ketten, játszhatunk egy haverunk ellen sima meccset vagy meghatározott számú győzelemig tartó bajnokságot, ugyanígy játszhatunk húsz fokozatban állítható mesterséges intelligencia ellen is meccset vagy bajnokságot, és játszhatunk 8 szereplős bajnokságot is meghatározott számú emberi és gépi játékos részvételével – a többjátékosos módok természetesen nem igényelnek link kábelt és több gépet. Mindezeken túl még van egy trükklövés-szerkesztő is, ahol teljesen tetszőleges helyzeteket állíthatunk be, pakolhatunk és mozgathatunk golyókat kedvünk szerint, így begyakorolhatjuk a keményebb helyzeteket, vagy felvághatunk néhány ügyes lövéssel a haverok előtt.





Az irányítás is olyan, mint az eredeti játékban, egy pointerrel leginkább ikonokon keresztül kontrolálhatjuk a játékot, ami természetesen így gombok segítségével nem annyira egyszerű, mint egérrel, de viszonylag hamar megszokható. Ha rábökünk egy golyóra, a kamera rázoomol, ha ezt megismételjük, tesz egy 180 fokos fordulatot a golyó körül, ha a golyó mozgatható, az A gomb nyomva tartása mellett az iránygombokkal mozgathatjuk, ha pedig az asztalra, de nem golyóra mozgatjuk a pointert, az A + iránygombokkal forgathatjuk a kamerát, a B + iránygombokkal pedig zoomolhatunk ki és be. Pár perc alatt el lehet sajátítani így a gyors kamerakezelést, de az ikonkészletben is megtaláljuk a kameraforgatást (ami még az L és R gombokkal is gyorsan kivitelezhető), a fehér golyóra pozicionálást és a ki- és bezoomolást, ezeken túl még vannak kameradöntő ikonok, van optimális kameraállások között cirkuláló ikon, van ikontáblát áthelyező ikon, van olyan ikon, ami megmutatja a fehér golyó útját, és van krétázás ikon is a poén kedvéért. Mindezeken túl az ikontáblában a dákóval állíthatjuk még a lövés erősségét, a nagy fehér golyóval lőhetünk, a négy nyilas fehér golyóval pedig azt állíthatjuk, hogy pontosan mely pontot találjuk el a fehér golyót, ez természetesen szűkebben variálható, ha más golyók vagy az asztal széle a dákó útjában állnak, végül van még a kérdőjel alakú statisztika ikon és egy főmenübe kiléptető ikon is. Mellesleg, ha az ikontáblát oldalra rakjuk, kicsit több ikont érhetünk el, és az ikonok jelentését is leolvashatjuk egy kis segítség ablakban, érdemes tehát így kezdenünk a játékot, amíg bele nem tanulunk.



A játék – mint említettem – nagyon hű az Amigás eredetijéhez, így vizuálisan is ugyanazt a gyors és egyszerű, flatfillezett 3D motort kapjuk, ami ha technológiában nem is akkora bravúr, szerintem egy ilyen jellegű játékhoz a legtökéletesebb, a durva textúrák ilyen kis felbontásnál átláthatatlan káosszá degradálnák csak a látványt. A hang sem változott, ez viszont negatívum, a zene ugyanis némi zongorás klimpírozásban merül ki, a hangok pedig egy kevés tapsban, időnként pedig malacvisítozásban – valamennyire becsülöm, hogy e téren is hűen reprezentálja az anyag az eredetijét, de jó pontszámmal ugyanakkor mégsem értékelhetem.

Nagyjából ennyit lehet dióhéjban leírni a játékról. Természetesen ez az anyag nem versenghet a nagygépes biliárdokkal, még egy régi Amiga 500-zal is kényelmesebb ugyanezt a játékot játszani, mert az egérrel jobban lehet kezelni, és többen láthatják egyszerre a tévét, mint a kis képernyőt, és legfőképp nem versenghet egy igazi biliárdasztallal, de ha ezek a lehetőségek éppen nem adottak, keresve sem lehetne ennél jobb hordozható biliárd-szimulátort találni. GBA-ra eddig ilyen nem is jelent meg, tehát nincs is más alternatíva, és szerintem a hamarosan (egyes információk szerint napokon belül, mások szerint csak januárban) megjelenő felülnézetes *2D-s Hardcore Pool* sem fogja megingatni az *Archer Maclean's 3D Pool* trónját.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Óh vazzeg, erről a játékról nem is hallottam, hogy megjelent – kösz Credo, már rohanok is megszerezi! Autóverseny, FPS GBA-ra? Ugyan már! Ez kell, egy korrekt biliárd, amivel a hosszú utazások alatt tökéletesen el lehet szórakozni! De boldog lennék, ha még nagyon sok ilyen „észjáték" jönne GBA-ra a sok használhatatlan trendi ökörség helyett...

ARCHEN MACLEAN'S 3D POOL

IGNITION ENTERTAINMENT LIMITED

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

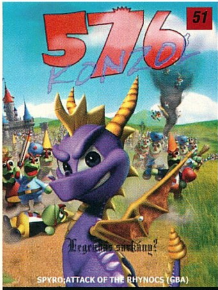
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos

✔ abszolút hű konverzió, szinte tökéletes mini-biliárd

× a hangok terén talán mégis kellett volna javítani rajta

9 pont



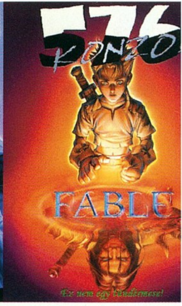
Csevegő

Az itt látható címlapterveket az 576 Online Konzol fórumában meghírdetett pályázatra küldték be a versenyzők. Pár nap alatt több mint 100 szebbnél-szebb munkát kaptunk, melyeket az elkövetkező hónapok során mutatunk be nektek.
Segítsetek eldönteni, hogy melyik 3 "sufnicímlap" :) a nyerő!
Küldjétek el nekünk annak a 3 címlapnak a számát (levélben, levelezőlapon vagy emailben), melyek a legjobban tetszenek nektek. A szavazók között értékes ajándékokat sorsolunk ki. A győztes címlapokat, készítőiket, és a szerencsés szavazókat decemberi számunkban mutatjuk meg.

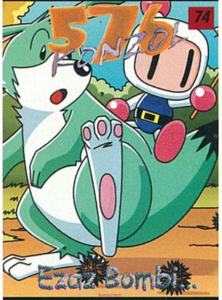
Comgame 576 Kft. Budapest Pf.: 24 1329
576konzol@576.hu

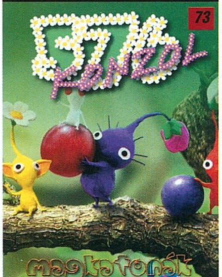












November. A valódi, hamisítatlan ősz ideje. Pár hete már a Nap sem hazudja az arcunkba minden délután, hogy szép idő van, helyette itt van a valódi ősz az obligát szürke égboltjával, nyálkás reggeleivel, kabátba húzott kézfejekkel, orrfolyással, mókuskerékkel, nehéz ébredésekkel, lájtos nő- és partihiánnyal.

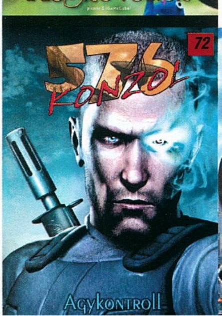
A nyári álmából ébredő gémer számára persze ilyenkor pörög fel az idény. Így az előbbieken túl más jelei is vannak a tél közeledtének. Éjszakába nyúló, „csakmégkétperces" péeskettőzések, repkedő Xbox-kontrollerek, olykor még kövezeten szétdurranó TV-képcsövek is, ugye... Érdekes, hogy számomra minden ősz a játékok világának újrafelfedezését jelenti. Ilyenkor jövök rá újra és újra, hogy ez a pár élettelen műanyag doboz új világokba kalauzol, valahányszor lehuppanok játszani. És úgy látszik a varázslat nem csak engem büntet be, hanem titeket is. Történt ugyanis, hogy annyi „alternatív" levél érkezett ebben a hónapban, hogy minden jel arra utal: sikerült a Radeon-éra, de talán minden idők legelvontabb „fecsegőjét" összeállítanotok. Szerintem nem rossz, söt... de hogy merőben más, mint a megszokott, azt már most rögzíthetjük. Sötétedés persze most is lesz, de lehetőség szerint ezeket a végére koncentráltam. Jó étvágyat hozzá! Martin, te meg vegyél nagy levegőt, mielőtt nekimész... *(Vettem vazzeg, kösz előre is, hogy szóltál... Martin)*

Üdv Szent Radeon, Szent K. G. és Szent Martin :-) Bár sok jó PS2 játékom van, jelenleg legtöbbet az ÉLET nevű belsőnézetes stuffal nyomulok. Már a huszonegyedik őszi pályán vagyok és meg kell mondjam, viszonylag szép a játék, csak ne lenne néha olyan nehéz! Én úgy vélem, egy-két pálya nehézségét eltúlozták. A készítőjével (Isten a neve) majd egyszer szeretnék erről elbeszélgetni, ha végigvittem a gémet. A szavatossággal is van némi problémám: az oké, hogy jó esetben hosszú a játék, van benne pár jó dolog, meg minden, de ha végigjátszottad, annyi! Ha meghalsz, game over, nem tudod újrakezdeni – bár ezzel a reinkarnációban hívő gémerek nem értenek egyet, ők állítólag megint belekezdenek a játékba és nyomják a végtelenségig. Nem tudom ki hogy van vele, de szerintem nem annyira jó. Az meg a másik, hogy nem tudok visszatölteni egy pályaszakaszt, ha elcsesztem, nem tudom újrajátszani azt a részt. Bár azt olvastam, hogy kétféle befejezés van és attól függően, hogy jó vagy rossz emberként játszottad végig, egy durva hosszú pályát kapsz a végén, az egyiket mennyországnak, a másikat pokolnak nevezik. Hát, a fejlesztők annyi mindent szoktak ígérgetni, hogy kissé szkeptikus vagyok ezzel kapcsolatban, bár ki tudja, lehet hogy igaz?? Negatívum az is, hogy az elején a tanulópálya elég hosszú volt és a mostani munkás pálya (mely előre láthatólag a játék végéig tart) is elég monoton. Az meg csak a hab a tortán, hogy a nehézséget sem lehet állítani. A pénz is elég kevés, de úgy látszik van hozzá csaló kód, nem egy olyan emberről hallottam, aki csalással jutott pénzhez... Utánanézhetnétek, de nem biztos, hogy megéri. A hangulat? Néha egész jó, bár az őszi-téli pályák talán túl melankolikusra sikeredtek és az időjárás is egyre hülyébb. Télen enyhe idő van, tavasszal megjön a hideg, stb. Azért hál' Istennek raktak a játékba néhány jó csajt, pár jó barátot és egy-két felejthetetlen pillanatot is. De pont nektek magyarázok? Biztos, hogy ti már előbb nyomtátok ezt a gémet, mint én (hisz ti hamarabb juttok hozzá a játékokhoz). Mit is mondhatnék még ezen kívül, mint hogy csak így tovább skacok. Kösz, hogy elolvastátok a levelemet és bocs a csúnya írásért! Wace **(Szecc te erre valami gyóccert, ember? Amúgy jó gém, ja, csak nem nagyon akar jönni a végleges verzió. Nekünk sem lett meg a hivatalos megjelenés előtt, a kiadó ígért béta tesztet, de aztán nem lett belőle semmi. Helyette csak ez a mindenki által ismert játszható demo hozzáférhető, amelyben az egyetlen kipróbálható pálya a pokol. Igaz, legalább az jó hosszú! R)** *(Szerintem annyi a titka a játéknak, hogy be kell nyomni néhány jó cheat-et. Ha csal a „game", csalj te is. Így, ha majd eljön a Game Over, azt mondhasd: megérte játszani... Martin)*

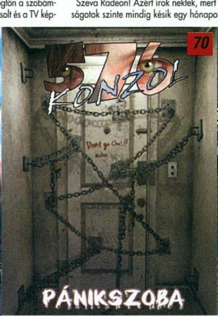
Szép napot Radeon és K. G. állampolgárok! Mint minden nap, ma is munkába menet figyeltem az emberek arcát, ahogy közönnyel az arcukon egyszerre lépve masíroznak, mint valami érzelem nélküli bábok. Tiszta Equilibrium. A szürke utcákon egyetlen tiszta érzelem sem érződött, csak közömbösség. **(Érdekes. Mindenki vonít, hogy társadalom = hulla, de ha picit jobb kedved van az átlagnál és úgy nézel ki, mint egy élő ember – oké, lehet hogy néha „túl élő" -, egyből marhának néznek. R)** Amint hazaértem, rögtön a szobámban lévő géphez léptem és életre keltettem. A gép felduruzsolt és a TV képernyőjén megjelenő képek elérve a retinámat egészen az agyamig hatoltak. A képek egy álomvilágot mutattak, semmi sem volt valódi, csak egy valami: az ÉRZÉS, amit kiváltottak, a SZÓRAKOZÁS. Így, nagy betűkkel. Eszembe jutott, hogy rengeteg ember van még így, milliók ülnek ugyanígy a gépeik előtt. Gépek, játékok, lehet, hogy mások, de a szórakozás ugyanaz. Ugyanazon társadalom tagjai vagyunk és egyre többen leszünk. Bár vannak, akik inkább maradnak az emóciógátló szereknél és félve az érzelmektől elátkozzák a gémeket. De nem érdekelnek ezek a tudatlan emberek, álljanak csak be szépen a sorba, csak nehogy kitűnjenek a többiek közül! Még a végén éreznének! Sokkal inkább zavarnak azok, akik a másik gépét, játékát szidják. Hol van az összetartás? Mikor értik már meg, hogy csak a szórakozás számít? Legalább mi ne háborúzzunk, ha már a valóság nem szól másról, csak a harcról, a gyilkolásról, erőszakról és pénzről? Mi a f*sz van velünk, ez az ember? **(Üdv a való világban, Preston barátom! Ezt pesszimizmus nélkül mondottam volt. R)** *(Ebben a pillanatban szólalt meg a tulajdonos a másik irodában: „Ki kell menni az állatkertbe, ott nyugi van...". Ők is erről beszélnek. Tök jó pont ide illett. Martin)* Ilyen a természetünk, nem tudunk békében élni? Talán tényleg jobb lenne bevenni az érzelem gátló szert és csak a munkának élni. Gyűlölet, harag nélkül. Szeretet nélkül. Inkább beteszek valami mást – gondoltam és egy érzelem gazdag játékot helyeztem a gépbe. Míg elindult, kimentem a mosdóba és megmostam az arcom. Ahogy felcsendültek az ismerős dallamok, valami leírhatatlan békesség, öröm és szeretet lett úrrá rajtam. **(Volt ott valami / valaki más is a fürdőszobában? R)** Tükörképem is megnyugvással tekintett rám, mintha azt mondaná: van még remény, amíg ilyen játékokat készítenek és amíg ilyen játékokkal játszanak. Ámen. A sok pénzszagú tucatjáték között még vannak gyöngyszemek szépen megbújva, vagy éppen a középpontba robbanva. Mindenkinek más a kedvenc gépe / játéka, ezt tartsuk tiszteletben, ne csak a játékok világában legyenek szép érzések. Bár nem a játékok a legfontosabbak az életben, de szebbé teszik azt és ez nagy dolog. Egyik-másik játék elkísér életünkben, egy érzést hordozva. Aki a játékot szereti, rossz ember nem lehet, mondhatnánk és talán így is van. Mindenesetre összeköt minket ez a hobbi. Mert ez az, nem az élet! Az sokkal kegyetlenebb. De ha legalább mi összetartunk, már változik kicsit a kép és kicsit jobb lehet a világ. Most megyek és az érzelmeimet szabadon engedve, megnyílva befogadom a játékból áradó pozitív érzelmeket és belefojtom haragomat. Kicsit megtisztulok, rámfér. Mint mindenki másra. Őszinte tisztelettel: Preston. **(Oké, én írtam a nyáltól csepegő bevezetőt. Én mondtam, hogy más dimenzió, új élmények, csodavilág, et cetera. De ettől már én is szellemi gyomorrontást kaptam. Elég vad dolog párhuzamot vonni a világbéke és a konzolozás között... Az emberi alkotások pont olyanok, mint maguk az emberek. Van köztük hulladék és használható anyag is, erőszakos és békés, „pozitív, vagy negatív". Még nagyobbat üt, hogy mindenki fásultan tolja az élet szekerét, de a gémerek, no azok kilógnak! Miben, barátom? Nem kell ám szanaszét misztifikálni ezt a gaming dolgot, pont ugyanúgy hobbi ez is, mint a többi ember hóbortja. És egy centivel sem több. Az, hogy megvan a maga fanatikus szinten elszánt tábora, magától értetődő. Láttál már te audiofil embereket? Akik éveken át képesek centizgetni a hangfalaikat, hogy már műszer által sem mérhető javulást érjenek el? Az is csak egy hobbi és az is hardcore, csak egy kicsit más platform. Vagy épp hobbicsillagászokat, akik éjszakákat töltenek a távcsöveik előtt? Nem érzem magam nagyszerűbb embernek csak azért, mert én a kontrollerbökődés mellett voksoltam. Gamer társadalom? Ja, alakul valami ilyesmi, de örökös gyerekcipőben járásra van ítélve. Igaz, ami igaz, jobb egy kiskorú közösség, mint egy kiégett. Más. Talán én vagyok csőlátó, de nem vágom a leképezést egy l'amour toujour videojáték és a valódi szeretet közt. Ha úgy érzed, képes vagy „megtisztulni" némi játéktól, az csak annyit jelent, hogy már nagyon-nagyon elrugaszkodtál a valóságtól. Na, kíváncsi vagyok mit oszt erre a főszerkesztő elvtárs. R)** *(Azt, hogy a legközelebbi Kopa bulin rá fogok ülni szádra – ha időben érkezel. De félre a viccet. A gamer társadalom nagy része, egészében mérve, ebben a pillanatban falkába verődött idióták, vérszagra gerjedő hiénák gyülekezete, pont ezt beszéltük meg Cheap barátommal legutóbb. Ez a mérhetetlen gusztustalan gyökér fikázás, meg odamondogatás, ami a netes fórumokon megy, már komolyan szánalmas. Tényleg vannak olyan f*szfejek, akik képesek azért leszólni egy játékot, mert az a „másik" gépen fut? Képesek azért elkeseredni, mert egy adott játék kijön a „másik" gépre is? Martin)*

Szeva Radeon! Azért írok nektek, mert van egy kis problémám. Az újságotok szinte mindig késik egy hónapot (durván), így most is a januári számot várom és lassan már februárt írunk, vagy csak nálunk van ez így? **(A Böjtös Gabi szüzességét rá, hogy a Martin azt fogja írni, hogy „mera' Kicsirad késik a Csevegővel"! R)** *(...persze, hogy késik, mera' Kicsirad mindig késik a Csevegővel! Az e havit lapzárta után 1 nappal adta le például. Martin)* Egyébként SUPER az újságotok, 10 pontból 12-t kapna, ha lehetne értékelni! Nincs is semmi hibája, csak az, hogy sokat szekáljátok a techno-t, jó tudom, nem mindig jó, de sokkal jobb, mint hogy játék közben átmennénk pogózásba, bár az se rossz, de félek, hogy a PS-emnek és a TV-nek annyi volna! **(Nem vagyok egy hagyományos tucctuccer gyerek, de nekem bejön a techno! Persze szigorúan az ízléses, klasszikus darabok, pl. Underworld – Born slippy. A legtöbb szapulás mögött nem tapasztalat, hanem szűk látókör áll. Esetleg a hájp hiánya. Lásd Majka papa „szuperigényes" zenéje, ami szép számmal fogy, de egy William Orbitról köbö 10 ember tudja kicsoda. Na frigy, most jön a Poppa és leolt a Ramones-szal, meg egyéb szürreális zenékkel! R)** *(Maradjál már magadnak Kicsirad, te beszélsz, aki a Thunderdrome XXV hardcore-techno albumra szoktál álomba szenderülni? Martin)* Szóval ennyi volna, király vagy, MARTIN te pedig szentté leszel avatva, ha így haladsz! **(Ahhoz előbb meg kell halnia... Hmm.... Nem is rossz! Szentté Martint! R)** Tisztelettel: CSÁCSÓ (mert még a rádióban is rosszul, vagy teljesen marhaságot olvas be helyette a paraszt műsor vezetője!) Ui: Nem tudjátok véletlen, hogy a Final Fantasy játékok zenéit hol lehet megszerezni, vagy letölteni, mert meg akarom szerezni! Köszi! **(Internetes áruházakban nézelődj. Amúgy nem is olyan rég egy szereplésem alkalmával a Rejtelmes Erdő című Uematsu darabot zongoráztam el a Final Fantasy VI-ból. Iszonyat nagyot néztek a népek, senki nem tudta hová tenni mi is volt ez. Azóta sírva könyörögnek, hogy valami infót dobjak a zenéről. A játék érdekessége, hogy ha először bevezeted, hogy „ez most egy szerepjáték zenéje lesz" és aztán durrantod el, tizedakkora érdeklődést sem vált ki... Élménybeszámoló vége. R)**

Ultramély tiszteletem a szerkesztőségnek! Szeretettel köszöntök minden szenvedélybeteg, játékfüggő sorstársat is ezúton. Az utóbbi hónapok során több trauma is ért, ezért tollat ragadtam, hogy megosszam azzal, aki érdekel – meg akit nem. Az első problémám a játékok folytatásával van, ugyanis több második részt is beszereztem, de jó néhány erősen lehangolt. Conflict: Desert Storm II, TimeSplitters II **(Szerintem ez jobb lett, mint az első... R)**, Red Faction 2, WRC 2 és még sorolhatnám. Látszatra tök jó mind, ám alapos vizsgálat után rájöttem, hogy ez mind rókabőr. Semmi komolyabb fejlesztés, önismétlések (pl. Medal of Honor széria). **(Szintén rossz példa. Imho. R)**. Megvettem az MGS 1. részét. És majd elhűltem játék közben, ugyanis az MGS2-ben is nagyrészt ez volt sokkal szebb kivitelben. Itt fordítva kezdtem, mert az MGS 2 volt meg előbb (Substance a király!!!). Tiszta „Hojvúd"! Gondolom a Driv3r is csak ilyen (a 2. Drivert ösmerem csak) **(A Driver... Talán csak az Nd4Spd sorozatnak sikerült több anyázást kicsalni belőlem, mint a két első Drivernek... Az első rész utolsó pályája az autós játékok történetének legaljasabb küldetése... Bár a Stuntman sem panaszkodhat. Apropó ezúton is két csók Bojti Gabinak. Azóta ugyanis aludni sem tudok, meg a sírógörcs is rajtam van, mióta megnézette velem a Guinea Pig 2-t, plusz beajánlotta a Stuntman 2-t. Eszem szívét. Kiskanállal... R)** Az a tendencia, mint az ócska amerikai filmek esetében: csicsa hegyek, tartalom ugyanaz, mint az első résznél, vagy rosszabb. A borzalmas Mátrix 2-3 jó példa erre. A Gran Turismo 4-től már abszolúte semmit nem várok, csak csili-vili grafikát. **(Nálam már a 3 is bukó volt. Pedig még egész sokat dobtak rajta a 2-höz képest. R)** Remélem kellemesen csalódok. A Syphon Filtert is félve veszem meg, de megveszem, mert a 2. és a 3. rész nagyon jó volt. Az 576-ról annyit, hogy borzalmasan nyálas a Csevegő **(Igyekszem. R)**, Dzson iszonyú elfogult, irreális kritikái a legjobb olvasmányok. Ja igen, a Csevegőről annyit, hogy az a múltkori egyén, akit simán lebuzizott a Martin, még a hónap sudribunkója sem lehetne. Amit írt az akkora kretén, barom, ökör hülyeség volt, hogy én kérek elnézést helyette. **(Ja, a múltkori szám feles betűméretéért meg én kérek elnézést. R)** Az általa idézett „Jézus mondása" passzol ide, miszerint nem az fertőzteti meg az embert, ami a száján bemegy, hanem ami azon kijön. Az ugyanis a szívéből jön. Ámbátor manapság csak az a fontos, hogy a testi táplálék legyen egészséges, reform, bio, meg ilyesmi. Amit a





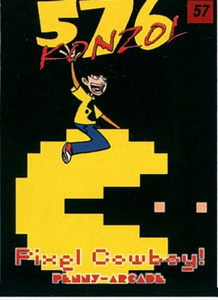




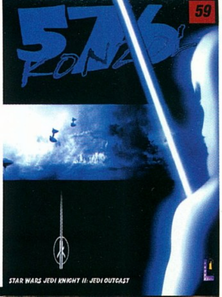












szellemnek és a léleknek adnak, az lehet bármilyen moslék vagy sz*r. A sz*r akkor is az marad, ha filozófiát gyártunk mellé. **(Ó, dehogy! Sz*rt eszünk, sz*rt nézünk, sz*rt használunk és sz*ron utazunk, csak mert azt mondják nekünk, hogy csak akkor nem vagyunk sz*rok, ha így cselekszünk. R)** *(Már megint többes számban beszélsz Kicsirad. TE sz*rt eszel, nézel, stb. – én biztosan nem ;) Martin)* Pl. miképpen maradnának az emberek hűségesek egymáshoz, ha állandóan pornót néznek? **(Nem mondták még neked, hogy r*bancból és str*ciből lesz a leghűségesebb pár? R)** *(Tudod kik találták ezt ki? A ribancok meg a stricik! Martin)* Az sem okvetlenül szemellenzős barom, aki félti a gyerekét a sok erőszaktól, okkultizmustól. Lehet, hogy csupán egy szülő. Főleg, ha hívő is. Szerintem a félelmet és az agressziót és más undorító társaikat nem pótcselekvésekkel és szórakozási formákkal tudjuk levezetni, hanem a fák gyökerére téve a fejszét egy elegáns csapással meg kellene szabadulnunk tőlük. A fent idézett Jézus prezentálta ezt eléggé érzékletesen, csak el kell olvasni a forgatókönyvet és hinni kell benne. Nála (mivel élő személy) még van erre kellő erő és a kellő szeretet is felénk. Ez szépen is működött és most is működik bár az évszázadok során sokat tettek az ún. „egyházak", hogy lejárassák saját Mesterüket. Persze mindig volt, aki komolyan vette Őt. **(Oké. Akkor itt váglak. Tudjátok, hogy hatalmas nagy a türéshatárom, de ez már NAGYON nem idevaló! R)** Befejezésül köszönöm a figyelmet és további jó munkát nektek! Verrasztó Róbert, Pápa *(Jézus még él? Ja, BENEM! ;) Martin)*

Szeva 576 Konzol! Én voltam Deathman, de most már nem ilyen beszédes a nevem. Magyarán találtam haverokat meg barátokat. Az előző levelet talán előbb kellett volna megírnom, mert kb. egy hónapra rá találtam barátokat. Az Alabárdos gyerekre meg még mindig haragszom egy kicsit. Na mindegy, úgy tűnik én vagyok az élő példa arra, hogy a dolgok jól is elsülhetnek. Most következik, ami az előző levélből kimaradt: az újság király, Martin király, meg a Radi gyerek is az :-) (Csak én vagyok Isten :-) Csipi fiának meg még egyszer gratula... Kacsa voltam Pécsről *(Fúúú, azt hittem le kell mondanunk rólad végleg... Martin)*

Hello 576 és Márton! Sok mindenben szeretném a segítségeteket kérni. Van nálunk egy piac, ahova Romániából hoznak olcsón konzolos cuccokat. Vettem ott 25 ezerért egy vezeték nélküli joyt. Ugyanolyan, mint az eredeti, csak ebből a fekete vezeték helyett 3 lóg ki sárga / zöld / piros színben. Biztos ez a rádióvevő, de nem tudom hogyan működik. Segítsetek! Találtam a piacon egy sárga színű memóriakártyát is, az volt rajta, hogy „500-„. Gondolom, ez azt jelenti, több, mint 500 mega. Csak hogy sokkal nagyobb, mint a normál kártya. Így kitörtem a 2 slot közötti helyet és bele is fért. De nem jó! Vajon miért? De ami a legjobb, már létezik a PS3! És hogy senki se tudja, hogy létezik, Power Station néven árulják és úgy néz ki, mint a PSOne. Cseles, mi? És ebbe már nem CD vagy DVD kell, hanem olyan sárga kártya, mint az 500-zas memória kártya. Nagyon modern, de ezt sem tudom hogy működik. Kérlek segítsetek hogyan működnek ezek az eszközök! Nem értem, hogy ti eddig miért nem teszteltétek a PS3-t, Vagy olyan titkos, hogy nem is ismeritek? Szóljatok nekem, én nagyon értek ezekhez a dolgokhoz, szerezhetek nektek is. Szmájli **(Társadalmi célú hirdetésünket hallották – majd később megmondom miért. R)** *(Tudtam vazzeg, hogy le vagyunk maradva... Martin)*

Tisztelt 576 Konzol! Annyi kérdés kavarog a fejemben, hogy szerintem csak egy töredékét tudom leírni. De előtte elmesélnék egy mókás nyári élményt, ami csak nekem nem volt az, de kapcsolódik a videojátékomhoz. A haverommal Pestre mentünk játékot venni. Nem tudtam eldönteni, hogy mit vegyek. Gladius, vagy Metroid Prime? *(...hallom Stóhl Buci hangját... Milo, vagy Leo? MILO VAGY LEO? Martin :)* A válasz elvileg magától értetődne, de én valamiért a Gradiust választottam. Körökre osztott, harcolós játék. Egész jó. Na de most jön a java! Másnap a helyszín: Cegléd, Szabadság tér. Haverom beszólt (persze poénból), de cú erős vagyok. Egyébként 190 magas és 110 kiló. Na gyere csöpi! Vállba szeretném vágni, de a hülye beletette a könyökét. Hoppá! A kisujjam alatti középcsont! Hát ez eltört! Úgyhogy kaptam egy gipszet könyékig. És hogy mi a poén? Hogy a francba játszanék begipszelt ujjakkal Metroidot? Heh? Ez a sors fintora! Na de jöjjenek a kérdések. Játszani akartunk HALO-t system linkben. Volt crosslink kábelünk, a két gép fel is ismerte egymást, de mindig azt írta, hogy „waiting for other players" és nem indult el. **(Talán mert nem mindkét oldalon új játékot kéne létrehozni. Csak az egyik oldalon indíts játékot, a másik géppel pedig csatlakozz rá. R)** *(Minden eredeti? Martin)* Még egy dolog Csipinek: a SW: Rogue Leaderben tudom, hogy lehet az Academy-s pályán felszedni a Tie-t. Először is csak éjszaka lehet, de miután kicselezted a tornyokat jobbra helyett balra kell fordulni, ahol az elhagyott Tie van. Alacsonyan kell repülni és az épület körül ott fog szaladgálni a Tie pilótája. Őt kell először kilőni. Lehet, hogy már tudod, Csipi, de ha nem, próbáld meg most, megéri! Hű olvasótok: Albert Wesker

Hello 576 Konzol! Szeretnék megosztani veletek egy történetet! Úgy 1999 nyarán az egyik haverom mindig azt hajtotta nekem, hogy hétvégére béreljünk már ki egy Playstationt. Jól van, mondom, majd ki fogjuk bérelni, de most nem, mert nem jó az időpont. Azt se tudtam mi az amúgy, de majd ki fogjuk. Na, hát addig nyaggatott, míg ki nem béreltük. Mikor berakta a World Cup '98-at, nem hittem a szememnek. Sosem láttam még ilyet! Elkezdtünk játszani. Úgy hajnali fél kettő fele mindenki kinyúlt, csak én maradtam fenn és délután 1-ig megállás nélkül nyomtam. Ezek után, mondom, nekem is kell egy ilyen gép! Hát igen, kemény 1 év után megkaptam. Volt olyan, hogy egy-másfél napig nem is szunyáltam, csak játszottam! '99 nyarától belém csapott valami, a „gamerség"! Egy olyan másfél évig elvoltam a kis gépemmel, utána vettem egy Dreamcastot. Mikor beraktam a Shenmue-t azt hittem, becsinálok attól a játéktól. Nagyon király volt! Aztán meghalt a DC, eladtam, fél év múlva vettem egy PS2-t, 1 hét játék után eladtam, és vettem is egy Xbox-ot. Nagyon bejön ez a gép! Eljött a ballagásom. Nagyon vártam azt a napot egészen addig, míg haza nem értem! Megyünk befelé a családdal a lakásba, s mit látok: nyitva az ajtó! Egyből tudtam, hogy a gépem nem lesz meg. Igen, betörték és elvitték. Mikor megláttam, hogy üres a helye, szinte megállt az idő körülöttem. Nem tudtam mi történik, szinte sokkot kaptam! Egyből tudtam, hogy ki lehetett, az egyik ismerősöm, aki tudta hogyan juthat be a házba! Felkaptam egy kést és megindultam a város felé. Az volt a szerencse, hogy a rendőrök a kapuban megállítottak. Egész nap be voltam fordulva és csak arra tudtam gondolni, most mi lesz! Másnap irány ki, az idegre egy kiló gyógyszer, meg minden. Nem rég tudtam venni egy új X-et, részletre, amit még fizethetek pár hónapig, de megérte. Azóta minden este felviszem magammal a szobámba a gépet, berakom az ágyamba és azon alszok. Most a nyomozás teszi ki a fél napom, hogy hol lehet, amit már meg is találtam a síkhülye rendőrök helyett. Csak leszedtek minden címkét az aljáról, így nem tudom bizonyítani, hogy az enyém. A bíróságon az ítélet kártérítés 40-45e forint értékben, mivel ketten voltak. Csak egy a bökkenő, hogy nem keresnek, nincs vagyonuk, így b*szhatom az egészet addig, míg nem lesz vagyonuk. Edzek keményen, és alig várom, hogy összefussak az utcán velük, mert nekik ott végük. Büdös g*ci drogos k*csögök, hát ilyenek a drogosok, lopnak, csalnak! Ennyi lett volna. Borisz **(Köszönjük vérbosszúra szomjas versenyzőnk hozzászólását, aki most helyet cserél a kígyóbűvölővel. R)** *(Kicsirad, a körösztanyád úristenit, ezen most durva jót röhögtem! Martin)*

Nna, jöjjön az ömlesztés a végére, avagy a kézzel írott levél is lehet mélyrepülő!

Kedves 576 Team! Nagyon cool az újság, csak így tovább, a külseje és a belseje egyaránt jó. Nagyon jók a tesztek és a pontozás is elég jó (most ugye nem nyaltam be csontig bő nyállal?) **(Csontig nem.... R)** Mivel minden normális haveromnak van gépe, elgondolkodtam, hogy nekem is kéne egy jobb gép. Vettem egy PS2-t, ami nagyon kira. A baj, hogy csak a havertól van játékom, és lehetne-e, hogy a Burnout 3 Takedown játékot megkapjam PS2-re? **(Természetesen. Felhívod az 576 Shopot és mindenben segítenek. R)** Előre is köszönöm, István, Budapestről

Tisztelt 576 tím! Pár gondolatom: videojátékok hatása az emberekre. Ez egy hülyeség.... 30 perc múlva (miután lenyugodtam): olvasom az 576 Konzolt (jól teszem?). Mézes László, Szentendre **(Csak vigyázz, Lacikám, nehogy kárt okozz magadban, ha ilyen könnyen felhúzod magad... R)**

Hello 576 Team! Lenne egy kérdésem és egy kérésem! A Shenmue 3 mikor jelenik meg és mire?! **(Mire hármat számolok... R)** Az uncsimnak van Xbox-a, azon játszottam rajta és nagyon bejött. Minden nap leszoktam menni hozzá, hogy had játsszak. Csak néha már lehet látni rajta, hogy unja, ha megyek nála. **(Jól ragzod a magyrat. R)** Ezért eldöntöttem, hogy gyűjtök magamnak egy gépre, havi 3-4 rugót teszek le, ezt is csoda ha letudom rakni. De mikor már a felére megvan legalább mindig el kell venni valamire pedig tudom, hogy mire kell. Ezért ha lenne egy megunt PS2, Xbox, vagy GC-tek elküldhetnétek nekem, én szívesen fogadnám! **(Gondoltuk mi azt... R)** Hát ennyi lenne, remélem tudtok a kérdésemre és a kérésre is válaszolni. Egy most leszek Gamer! Noname from nowhere. **(Apa... Fél három. Ragadnak le a szemeim. Sírnom kell. Ments meg, és válaszolj helyettem! R)** *(Mármint én válaszoljak? Én húzzalak ki mindig a sz*ról, mi? Mikor fogsz már felnőni Kicsirad? Persze amikor pénz kell, hogy el tudj menni a tinidiszkóba, akkor jó vagyok, mi? Noname, neked meg küldünk majd gépet, de még nem untuk meg őket... Martin)*

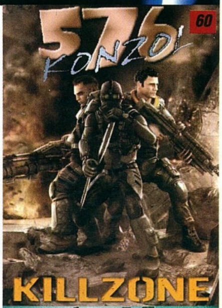
(Mi van Kicsirad, poénpaplannal takaróztál? Egész jó vagy ma! Martin)

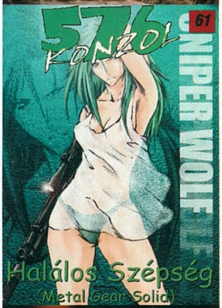
Tisztelt újságszerkesztők! Én egy 14 éves fiú vagyok Békéscsabáról, és szeretném ha leírnátok nekem levélbe a Playstation 2-re a Ratchet & Clank 2-neka végigjátszását és ha van hozzá kódok vagy tippek azt is szeretném, hogy elküldjétek! Köszönöm! **(Tisztelt 14 éves fiú Békéscsabáról! Én egy 21 éves, hetero fiú vagyok Budapestről, és szeretném, ha küldenének nekem egy Natalie Portman arcával, Dr. Szöszi testével és hegyes lökhárítókkal szerelt dögös bögyöst, és ha van hozzá tűzpiros Ferrari meg anyósülés meg jó sok vetta, meg repjegy meg szállás a Kanári-szigetekre, azt is szeretném, hogy elküldjék. Köszönöm! R)** *(Üsse meg valaki ezt a hüje állat Kicsiradot, még egy ilyen válasz és lehuggyantom a bokám a röhögéstől... Martin)*

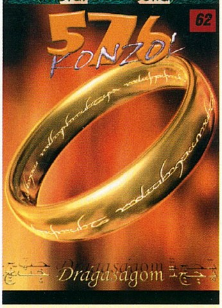
Szevasz Martin! Én Márió vagyok, az előző számban írtam. **(Azt hittem a harmonikás. R)** Imádom az újságot. Amikor leírtam, hogy milyen gépeim vannak, mindjárt tudtam, elfogultnak fogtok tartani X-re! Pedig csak arról van szó, ezek a játékok megérdemelték volna (Rallisport 2, Amped) kategóriájuk legjobb elismerését tőled. Nem vagyok elfogult a gépeimre. A GCUB-d is szeretem, már a Resident 1-ért megérte megvenni, SNES-en Street Fighter 2 és csomó más kedvencem volt. Nyugi PS-et sem hagytam ki, az is jó volt. Tény most X-em van. Martin ezt az újságot te tetted naggyá és ez nem nyalás, hanem igazság! **(Ki tette volna, ha más nem állt az élén? Ez nézőpont kérdése, meg egyébként is relatív. Azt is mondhatjuk, hogy ő tette ilyen kicsivé. Hehe. R)** Azt visszaszívnám, hogy nem vagy a főszerkesztői állásra alkalmas **(Miért érzem úgy, hogy most sírnom kell? R)** *(Mer' hüje vagy Kicsirad, azér'. Martin)*, ha nem lennél megfelelő nem rohannék megvenni a lapot. Talán felindulásból jött a játékok miatt. Bocsánat, ezért bocsánat. **(Vége. Eltört a mécses... R)** A véres szájú X-eseken jót nevettem és a Csevegőben is, amikor az elején írtad rosszat sejtek! Szóval ha én megbánthatom, hogy nem túl jót írok, más is megbánthatná, akik tőlem sokkal csúnyábbakat ír. **(Jól ragzod a magyrat part II. Jól míveled a magyrat part I. R)** Haveri szövegek még szintén tetszenek az újságban. Te vagy a legjobb! **(Hölgyeim és uraim! Elértük a mélypontot, kérem helyezzék fel az oxigénmaszkokat, hamarosan megkezdjük az emelkedést! R)** *(Kicsirad te nagyonhüje, az oximaszkokat akkor szokták felvenni, amikor a MAGASPONTOT elérik, nem, amikor a MÉLYET... Martin)* Néhány géptípust azért soroltam fel, mert mindenre van olyan játék, amiért érdemes megvenni. Úgyhogy béke legyen veletek konzolosok! Na, ezt tedd be a Csevegőbe! Helló, majd talán még írok. **(Fejemen pörgök a nagy várakozásban! R)** Márió *(Béke! Martin)*

Kész, vége. Szellemi nullállapot. Az óra 2:57-et mutat és nem stagnál. Az ágyam elérhetetlenül nagy távolságban van, ráadásul a délutáni rendezkedés következtében DUGIG van rámolva minden baromsággal. El kéne gurulni a fürdőszobáig is, hogy ha friss nem is, legalább tiszta legyek holnap. A rettenetesen f*s Stakka Bo CD is lejárt a deckben. Már vagy egy órája. Csak a PC csendes ventillátorzúgása választ el attól, hogy a billentyűzetbe búbolva azonnal elaludjak. Ha ez bekövetkezne, azt álmodnám: „ha én megbánthatom, hogy nem túl jót írok, más is megbánthatná, akik tőlem sokkal csúnyábbakat ír". Holnap új nap virrad, decemberben pedig új Csevegő. Annyit megígérhetek, hogy én nem leszek kipihentebb. A többi rajtatok múlik. Sziasztok. Radeon

(Kicsirad, csak szólok, hogy szerény véleményem szerint megcsináltad eddigi pályafutásod legviccesebb Csevegőjét, úgyhogy ha lehet, inkább legyél mindig ilyen szellemi nulla, mert így legalább kijön valami mókás belőled... Martin)





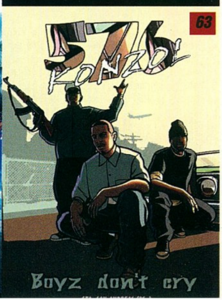












FILM / DVD

A Ravasz, az Agy és a két füstölgő puskacsö /Lock, Stock & Two Smoking Barrels/ – 1998
Ocean's Eleven – 2001

NEM KÖZÖNSÉGES BÜNÖZŐK

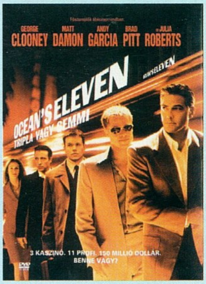
A bűn kifizetődő. Bármennyire is közhelyes, mégis számtalanszor nyert már igazolást a mozivásznon ez a kijelentés. A kilencvenes évek közepén berobbant *Ponyvaregény* megjelenéséig nem voltak szalonképesek az olyan antihősök, akik a történet végére nem mentek át látványos pozitív jellemfejlődésen. Tarantino mesterművének megjelenése után azonban ellepték a vásznakat a különböző renitens bérgyilkos / tolvaj / csalókat szerepeltető filmek. Ezek legtöbbje enyhén szólva is gyengére sikerült, de azért akadtak egészen izgalmas, formabontó próbálkozások is. Utóbbiak közül választottam ki két alkotást a könnyedebb, humorosabb kategóriából.



Vigyázó szemeinket vessük először a '98-as keltezésű *A Ravasz, az Agy és a két füstölgő Puskacső*re. Az addig tök ismeretlen rendező filmjét megtekintve számtalan emberben merült fel a kérdés: Who's that *Guy*? A mostanában inkább csak Madonna férjeként funkcionáló Guy Ritchie alaposan felkavarta az állóvizet pimaszul eredeti és szókimondó gengszter-szatírájával. Sikerére felfigyeltek Hollywoodban is, így a két évvel később forgatott Blöff már jóval „bradpittesebb" költségvetésből készülhetett el. Egyébként szerencsétlen Ritchie szinte azonnal megkapta az „angol Tarantino" elnevezést, amely kijelentésnek ugyan van némi valóságalapja, bár én nem emlékszem, hogy T. forgatott volna a (mellesleg popsztár) feleségével kínosan szentimentális romantikus(ha!) vígjátékot (HA !!). (A rendkívül negatív kritikai visszajelzések és a kolosszális bukás ellenére nemsokára belekezdenek második közös filmjük elkészítésébe is. Ebben Madonna mondjuk alakíthatna énekesnőt, aki beleszeret egy angol filmrendezőbe, akinek a nő miatt derékba törik az addig ígéretesnek tűnő karrierje.) Ennél nem sokkal jobb történettel rendelkezik *A Ravasz az Agy és a két füstölgő puskacső*, melynek középpontjában természetesen a pénz áll. Egy négytagú piti bűnözőkből álló banda tetemes (félmillió font) adósságot szed össze egy kártya partin, amit egy héten belül kéne visszafizetni. Mivel a srácok momentán totál esélytelenek a lóvé összeszedésére kitalálják, hogy kifosztják a szomszédban lakó drogdílereket, akik éppen egy békésen kertészkedő hippikolónia kirablását tervezik. Persze a dolgok nem a terv szerint alakulnak, a szálak pedig végzetesen összekuszálódnak.

Nos, a fent leírt történet már tíz évvel ezelőtt is neccesnek számított, ezért Ritchie kénytelen volt más eszközöket bevetni, hogy filmjére a moziból való kilépés után is emlékezzen a közönség. Ezt többek között világbajnok karakterekkel, friss, fiatalos rendezéssel és a káromkodásokat művészi szintre fejlesztő szövegeknek köszönheti. Erősíti az amatőr filmes hangulatot, a fakó színek kihangsúlyozása, amitől sokkal életszerűbbek lesznek a jelenetek, egyúttal hangulati elemnek sem utolsó. Cool filmhez cool filmzene dukál, így többek között az Ocean Color Scene, az E-Z Rollers és a Stone Roses szolgáltatja a filmalávalót. Összességében *A Ravasz, az Agy és a két füstölgő puskacső* egy ütős kis film, de nem látom teljes mértékben igazoltnak a körülötte kialakult hisztériát. Azért mondjuk Ritchie elég nagy tettet vitt véghez, amikor leforgatott egy olyan filmet, ami még Sting szerepeltetését is elbírta...

(Hát, ha valami, ez a film megérdemli, hogy hiszti övezze. Én már kábé tízszer láttam, és minden egyes alkalommal úgy érzem, hogy képtelen vagyok felállni mellőle. Ott feszít a polcomon papírdobozos kiadásban a Blöff és a Fight Club mellett! Martin)



Második számú rendezőnk, joggal nevezhető filmes polihisztornak, hiszen szinte minden stílusban kipottyantott már egy (legalább) elfogadható minőségű filmet. Steven Soderbergh nevét 1989-ben jegyezte meg a közönség, amikor a *Szex, hazugság, videó* végigtarolta a különböző fesztiválokat. Biztosra vehető volt, hogy a srác ígéretes karrier elé néz, de a következő filmjei nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket, egészen a Jennifer Lopez korlátozott színészi képességeit maximálisan kihasználó *Mint a kámfor*ig. Az igazi áttörést azonban az erősen túlértékelt *Erin Brockovich* hozta meg, melyért a főszereplő Julia Roberts megkapta élete első (és valószínűleg utolsó) Oscar-díját. Soderbergh folyamatosan váltogatja a stílusokat, így simán előfordulhat, hogy a kábítószerekről szóló *Traffic* után már egy Sinatra klasszikusból készít habkönnyű remake-et (*Ocean's Eleven*). Itt aztán megszakad a sikersorozat és a puritán körülmények között elkészített *Szemtől telibe* elhasal a kasszáknál. Rendezőnk még ebben az évben duplázik egyet, hiszen a gondolatébresztőnek szánt Solaris csak azért nem vált a hónap legnagyobb pénznyelőjévé, mert a bukásban is perfekcionista Disney aktuális bugyutasága százmillás mínuszát esélytelen volt megdönteni. Természetesen idén sem maradunk Soderbergh film nélkül, hiszen idén Decemberben támadja be a mozikat az *Ocean's Twelve*, ami (meglepetés) az Ocean's Eleven folytatása (már látom is a következő részt: Ocean's Thirteen).

Ennek apropóján gyorsan fussunk át az első rész történetén. Tehát bár Danny Oceanben még elevenen ;) él a sitt emléke, de ő már a következő nagy dobás véghezvitelén gondolkodik. A célpont Las Vegas, a szerencsejátékok városa, itt akar magabiztos főhősünk összeütni egy hármas kaszinórablást, amire a magyar cím oly „szellemesen" reflektál. Danny terve kivitelezhetetlennek tűnik, de tíz másik profi becsatlakozásával akár még sikerülhet is. A tét tovább nő, amikor kiderül, hogy a kaszinók tulajdonosa Danny volt feleségével kavar, aki nem éppen boldog, hogy újra láthatja ex-férjét. (Emlékezetes dialógus – Roberts: „Te tolvaj vagy és hazug!". Clooney: „Csak azt illetően hazudtam neked, hogy tolvaj vagyok, de többé nem fordul elő". Roberts: „Nem lopsz?". Clooney: „Nem hazudok!".) Minden vagy semmi, 150 milla vagy börtön, Julia Roberts vagy Kylie Minogue. Na ez utóbbi sajnos nem kerül terítékre, de az előbbi kérdésekre garantáltan fény derül a film megtekintésével. Bár tudom, hogy nem illik ilyet kijelenteni, de szerintem az Ocean's Eleven Soderbergh eddigi legjobb munkája, mégpedig azért, mert a szokásosan tökéletes rendezés és színészi játék mellett sikerült a történetet mindvégig mozgásban tartania, így az sosem ül le a „komolyabb" filmjeivel ellentétben. A rendezés alapból baromi dinamikusra sikerült és az olyan vizuális bonbonok, mint az osztott képmező vagy a Chicagoi rész szaggatott kamerája már csak hab a tortán. A színészi játékra sem lehet egy rossz szavunk se, Clooney kiválóan hozza Ocean szimpatikusan simlis karakterét, Andy Garcia igazán utálnivaló, Julia Roberts-nek pedig még mindig halszája van. Külön dicséret illeti a mellékszereplőket, hiszen az ő csapatmunkájuk teszi igazán felejthetetlenné a rablás és az előkészületek pillanatait. Kedvenc nyomozónk igggen távoli rokona, David Holmes szolgáltatja a zenét, akinek tehetségéről már a *Mint a kámfor*ban is meggyőződhettünk. Ezúttal sem hibázott és mindvégig kellemes easy listening kényezteti a fülünket, ügyesebbek pedig felfedezhetik a később JXL által felturbózott Little Less Conversation című Elvis számot is. Minden további szóforgatás felesleges, ez egy közel tökéletes film, nézzétek meg!

(Ezt is láttam, de nem értettem, miért nincs rendes vége? Vagy pont a lényegnél mentem ki kóláért...? Martin)

Dévédéileg elég nagy különbség van a két film között, A Ravasz az Agy és két füstölgő puskacső a DD 5.1-es angol hangon kívül csak egy 2.0-s Cseh szinkront tud nyújtani, amit a nyelvtanulókon kívül szerintem senki sem fog túlzottan értékelni. Magyar felirat azért van, extra viszont két előzetesen kívül nincs.

Oceániában szerencsére jobb a helyzet, hiszen az 5.1-es eredeti és magyar hang mellett még némi többletanyag is helyet kapott a korongon. Vállalkozó kedvűek végigseggelhetik egymás után a két audiókommentárt (magyar felirat nyista), kevésbé bátrak az *Így készült...* menüpontot válasszák, ahol a rendező és a szereplők dicsérik szembe egymást 15 percben. Van még egy kisfilm a divatról, néhány saját előzetes, valamint egy felsorolás a szereplőkről és a stábtagokról.

Lock, Stock & T.S.B – A Ravasz, az Agy és két füstölgő puskacső

Szereplők: Sting, Jason Flemyng, Dexter Fletcher, Nick Moran, Vinnie Jones, Jason Statham, Steven Mackintosh

Rendezte: Guy Ritchie

Columbia TriStar 1998
DVD megjelenés: 2002. január 22.
Extrák: interaktív menük, közvetlen jelenetválasztás, interjúk
Kép: anamorf 1.85:1 szélesvásznú, PAL
Hang: angol: Dolby Digital 5.1
Feliratok: magyar, angol Játékidő: kb. 105 perc
Weboldal: www.lockstock2barrels.com

Ocean's Eleven – Tripla vagy semmi

Szereplők: George Clooney, Julia Roberts, Brad Pitt, Matt Damon, Andy Garcia, Casey Affleck, Scott Caan, Elliott Gould, Carl Reiner

Rendezte: Steven Soderbergh

Warner Bros. 2001
DVD megjelenés: 2002. szeptember 17.
Extrák: interaktív magyar menü, közvetlen jelenetválasztás, Dolby Digital 5.1-es magyar szinkron, audiokommentár Matt Damonnal, Andy Garcia-val és Brad Pitt-tel, audiokommentár a rendezővel és az íróval, így készült a film, kisfilm a kulisszák mögül – A szélhámos tekintete, 3 előzetes, DVD-ROM: Benne vagy, vagy sem?, Link a film hivatalos website-jára és egyéb oldalakra
Kép: anamorf 2.35:1 szélesvásznú, PAL
Hang: magyar, angol: Dolby Digital 5.1 angol, török: Dolby Stereo
Feliratok: magyar, angol, török, bolgár, román, horvát

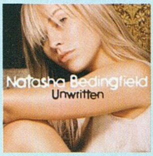
ZENE

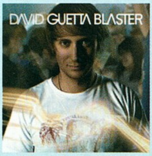
Natasha Bedingfield – Unwritten
David Guetta – Guettablaster
Kasabian – Kasabian

POP '04

Rögtön az elején szeretném leszögezni, hogy a pop nem egyenlő Britney cica vagy a nyakkendős lány legújabb audiovizuális kivetülésével. Pontosabban ezeken kívül még sok más is beletartozik, főleg ha a populáris kifejezést vizsgáljuk, amibe kvázi minden beletartozik ami népszerű, Király Lindától a Chemical Brothers-ig. A popzene, miután jó párszor látványos halált halt, napjainkra furmányos módon beintegrálódott a zenei stílusok jelentős részébe. Most három, egymástól gyökeresen különböző példát szeretnék bemutatni arra, hogy miért nem szabad alábecsülni ezt a látszólag semmiről nem szóló műfajt.

Remélem felkészültetek, mert már itt is van a pehelysúlyban versenyző **Natasha Bedingfield**, aki egy jó fél évvel ezelőtt próbálta az arcomba tolni *Single* című debütáló single-jét :). Azért csak próbálta, mert nem kajolom a lázadó, poszt Spice Girls-ös attitűddel operáló, keményen feminista, de azért még romantikus huszonakárhányéves kislányok által előadott poprockot. Egyébként Natasha ezzel a számmal első bírt lenni az angol listán, (Asterix-i szófordulattal élve: „dilisek ezek a britek") amiben szerintem tevékeny szerepet játszottak az országban egészségtelenül magas számban fellelhető Bridget Jones rajongók is. Nincs mit veszteni alapon azért megjegyeztem a csaj nevét, már csak azért is, mert a testvére Daniel Bedingfield pár éve szintén sikeres offenzivát indított a lemezeladási listák ellen és gyomorforgató, krégdévides sziruppal bombázta le az arra nem érdemes közönség füleit. Pár hónap elteltével újra belebotlottam Natbe (a lista első helyén ugye...), aki ezúttal kevésbé harciasan adta elő *These Words* címmel futó vadonatúj számát. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem tetszett a dal, de eleinte nem vettem igazán komolyan a dolgot, egészen addig a pillanatig, amikor már túl késő volt és minden különösebb ok nélkül Iloveyoulloveyoulloveyoulloveyou üvöltésben törtem ki a nap legkülönbözőbb időpontjaiban. Természetesen nemsokára már a kezemben tartottam az albumot és egy gyors belehallgatás után már tudtam: *megint átvertek*. Átvertek, mert itt van egy szimpi csaj, akinek van egyénisége, hangja (!), kisugárzása és (jobb esetben) középszerű számokkal kénytelen blamálni magát. A *These Words*-ön kívül a korong tartalmaz további két kifogástalan popslágert, egy porció szódás dalt, valamint valódi szörnyeteg romantikus balladákat. Úgyhogy Nat kösd fel a gatyát és legközelebb már egy jobban megírt (-> *Unwritten*) albumot szeretnék tőled hallani.





Rövid gyomormosást követően már teljes diszkó lázban csúsztattam be **David Guetta** beszédes című *Guettablaster*ét a lejátszóba. A „play" gombot megnyomva azonnal világossá vált, hogy az előző album idegesítően modoros dalai helyett, most valami teljesen más következik. Kezdésnek itt van a pénzről és hírnévről szóló sablonokat skandáló, dögös gitárfutamokkal súlyosbított *Money*. A távozáson gondolkodó hallgatókat Chris Willis szólítja fel maradásra a *Stay* című kislemezdal keretében. Guetta hallhatóan akkor van elemében, amikor a house irányába húzza el a számokat, de ezúttal szerencsére a poporientált szerzeményekkel sincs különösebb baj, persze azon kívül, hogy zsír ugyanolyan az összes. Hangzásilag még mindig a nyolcvanas évek szintisoundja dominál, de néhány esetben már befigyelnek a mélyebb, igényesebb szerzemények is. A *Guettablastert* végighallgatva azt hiszem nyugodtan kijelenthetjük, hogy David nagyon jó úton van afelé, hogy eseménynek számítson ha új anyaggal jelentkezik.

Lassan elérkezünk popcool-túránk utolsó résztvevőjéhez, a **Kasabian**hoz, akik mellesleg a fiatal tehetségeket felkaroló (rosszabb esetben kitaláló) angol sajtó spanyolviasz felfedező programjának aktuális szenzációi. Tuti, hogy a banda neve minden Laramán olvasónknak ismerősen fog csengeni, hiszen a cápapofozós második Tomb Raider film középsz*r, nu metal bandákkal telített soundtrackjére valami különös véletlen folytán felkerült a srácok Reason is Treason című zúzása is (biztos túl drága volt az aktuális Nickleback szám). Alig egy év alatt aztán a Tomb Raidertől eljutottak a top tízig, hála a szexi csajokat börtönből kiszabadítós L.S.F-nek. Sikerük titka az elektronika és a rock egyedülálló módon való vegyítésében rejlik, de kár lenne letagadni, hogy az ügyes dalválasztásnak is sokat köszönhetnek. Dicséretet érdemel még a jellegzetes Kasa logo kialakítása is, ami amellett, hogy könnyen beazonosíthatóvá teszi a bandát, még jól is mutat a különböző plakátokon és lemezborítókon. Ha szereted ezeket a dance/rock átmenetes cuccokat, esetleg gerjedsz az új hangzásokra, akkor érdemes tenni vele egy próbát, de szerintem a legtöbb ember még az alapvetően populáris hangzás ellenére is túl erősnek fogja találni.



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft

Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!



ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Mindenki, aki december 15-ig előfizet az 576 Konzolra, egy ilyen Playstation 2 Killzone demo DVD-t kap ajándékba!

Nyomd le a riválisokat Nokia N-Gage™ QD játékgépen!

És hogy végre mindenki lássa, mekkora spíler vagy, kaparintsd meg a tíz O'Neill HUB multimédiás snowboard dzseki egyikét a beépített MP3-lejátszóval és Bluetooth egységgel együtt.

Ehhez nem kell mást tenned, mint megvásárolni N-Gage QD-det 2004. december 1. és 24. között a Saturn áruházak valamelyikében

bruttó 49 900 Ft-ért.

Részletek az áruházakban és a www.nokia.hu weboldalon.



Saturn Buda	Saturn Pest
Mammut	Europark
1024 Budapest,	1091 Budapest,
Lövőház u. 2-4.	Üllői út 201-231.
Tel.: 336-3200	Tel.: 348-4000

O'NEILL

Vezeték nélküli többszereplős játék

- Exkluzív N-Gage™-játékok
- Játékok a legnevesebb fejlesztőktől
- Exkluzív szolgáltatások az N-Gage Arénában
- Vezeték nélküli többjátékos mód GPRS és Bluetooth kapcsolaton keresztül
- Gyors és egyszerű kártyacsere
- Zsebre szabott méret
- Mobiltelefon
- Szervező funkció (PIM)

n-gage.com/qd

N-GAGE ARENA

N-GAGE
NOKIA

SATURN